Romomania

#5/2007



Всё о Nintendo Dual Screen



SEGA и её консоли



Полное прохождение FW

Карманные Игровые Консоли

Маленькие-большие радости

ТАК ЖЕ В НОМЕРЕ:	В Теме Номера: Game Boy Advance, Atari Lynx, Sega Game Gear
	Игродром: Autocras, Pandemonium!, Top Gun, Martian Gothic: Unification


TIME TO PLAY
РЕАНИМАЦИЯ СТАРЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ
ПРОИСХОДИТ НА
bit16.ru

Колонка Редактора

«Ну наконец-то!» - раздаются облегченные вздохи по другую от виртуального мира сторону. Да, наконец-то! Мы все же вышли, хоть и с приличной задержкой в два месяца. Назвать причины задержки? Не буду. От этого ничего не изменится. Солидная часть авторов Ромомании с началом учебного года оказалась отлучена от Интернета по каким-либо причинам, но многие из них все же умудрились изловчиться и прислать нужный журналу материал в этот номер. Например, один из отцов-основателей Ромомании, Полтергейст, даже в таких тяжелых условиях продолжает поддерживать статьями не только «родную» рубрику «Эмуляция», но также и игровой раздел журнала! А вот уважаемый многими Stroke решил основать свой собственный интернет-проект и окончательно отошел от дел. Ну да ладно, броуновские движения никто еще не научился контролировать. Перейдем плавно к теме номера. Мы долго выбирали, что поставить во главе этого номера. Игры – слишком банально, жанр – слишком необъятно. И решили побаловать вас, читателей, слегка перед Новым Годом. Решили сделать обзор карманных игровых приставок. Тема, я считаю, достаточно интересная и потенциал ее до сих пор полностью не раскрыт. Поэтому волевым решением судьбы, данная тема будет растянута на два номера Ромомании. Мы постараемся объективно подойти к данному обзору. Да, и не удивляйтесь весьма необычному порядку статей Темы номера: кто любит сладкое, тот уж точно не удивится, что первой по списку у нас идет Nintendo DS – наша с вами современница, которую еще толком и эмулировать-то не научились.

В «Территории Игры» наш Последний Антигерой расскажет в красках о знаменитом игровом сериале «Streets of Rage», а CorvaX в своем «Проводнике» поможет нам с прохождением игры «Flying Warriors». Тех, кого интересует официальная история компании СЕГА милости прошу в нашу «Трибуну». И не стесняйтесь! Пишите и в этот раздел тоже (это я обращаюсь к потенциальным авторам). А то в этом номере он получился на удивление пустым… А вот в «Игродром» пришло много интересных работ от новых авторов, которыми мы и решили поделиться с вами. Но работ было действительно много, поэтому некоторые из них пришлось попридержать до следующего номера. Да, кстати, а следующий номер выйдет в Новогодние праздники. Следите за обновлениями нашего сайта! Ну а в качестве попытки замолить наши редакторские грехи перед читателем за наше кхм… опоздание, примерно в то же время вас будет ждать еще один бонус (или подарок) к журналу. Не пропустите!

Главный редактор *Tarantul* aka Максим Белоусов

Содержание номера

WANTED!!!

Внимание! Уважаемые авторы и те, кто только собирается написать статью в наш журнал. Перед тем как сесть за написание, загляните на наш форум в раздел журнала и внимательно прочитайте тему «Памятка для авторов». В ней подробно написано, каким образом ваша статья может попасть в журнал. Адрес форума - http://bit16.info/. Мы всегда рады новым людям!

Почтовый адрес главного редактора: tarantul@bit16.net. По всем вопросам просьба обращаться на этот адрес.

Tarantul

Romomania 5

РЕДАКЦИЯ

руководитель проекта и главный редактор
Tarantul aka Белоусов Максим Валентинович
E-mail: tarantul@bit16.net

оформление, вёрстка PDF версии
Stroke aka Кореневский Анатолий Анатольевич
E-mail: stroke80@mail.ru

DHeaD aka Гончаренко Сергей Алексеевич

Elanie1 aka Нех Дарья Васильевна
E-mail: danger_elanie1@list.ru
ICQ - 306-024-459

редакторы
Алекс aka Лавров Александр Владимирович
E-mail: alex@bit16.net

CorvaX aka Булатов Андрей Сергеевич

Полтергейст aka Дмитриченко Вадим Александрович
E-mail: polter@bit16.net
ICQ - 346843873

Andrey aka Бобров Андрей Викторович
E-mail: almin@bit16.ru

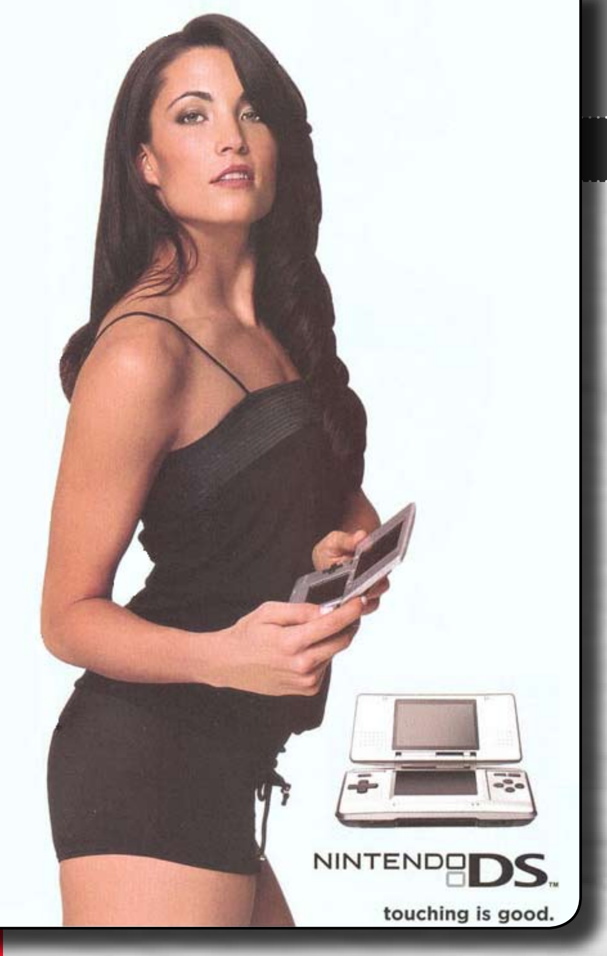
Tipa aka Самарин Максим Леонидович

Jo Riverman
E-mail: riverman77@rambler.ru

скриншоты в номере
X-Wing aka Доброхотов Пётр Леонидович
E-mail: x-wing@gothenx.de
ICQ - 5961164

распространение и сайт журнала
www.bit16.ru, www.romomania.info

почтовый ящик
romomania@bit16.ru
форум
www.bit16.info



Nintendo Dual Screen

Nintendo DS / Nintendo DS Lite

Александр **Danejko** Данейко

Nintendo Dual Screen – это хендхелд, разработанный и выпущенный мегагигантом индустрии развлечений, компанией **Nintendo** в 2004 году. Стоит отметить, что **DS** очень отличается от своей предшественницы **GameBoy Advance SP**. И отличия заключаются не только в железной начинке, но и во внешнем виде. Новый хендхелд представлял (в прошедшем времени, потому что уже вышел **DSLite**) собой почти точную копию электронной игры **Donkey Kong**, выпущенной Nintendo в середине 80-х. Но! В том-то всё и дело, что почти! Там, где у Конга не было ничего, у DS был второй дисплей. И не просто дисплей, а так называемый «touch screen», или в народе – сенсорный экран, т.е. экран, реагирующий на прикосновения. Само появление второго дисплея, позволило разработчикам снизить нагрузку на основной экран, игровой. На нижний дисплей выносится дополнительная игровая информация – радары, карты, время, очки и т.д.

В некоторых играх touch screen использовался по прямому назначению. Например, в игре **Trauma Center: Under the Knife**, используя стило идущее в комплекте, можно было напрямую оперировать пациентов словно скальпелем. В экшенах, например **Metroid Prime: Hunters**, touch screen использовался для обзора и прицеливания. В играх типа **Pac-Pix** и **Lost Magic**, в которых нужно рисовать… В общем, комментарии не требуются. Touch Screen оказался очень и очень интересным, и, что главное, востребованным нововведением.

Технические характеристики

Процессор: ARM946e-s - 67 мгц, arm7tdmi - 33 мгц
RAM: 4 Мб
Экран: 2xTFT LCD (256x192), 3 дюйма, до 260 тысяч цветов
Видеосистема: поддержка 2D и 3D(OpenGL ES), 120,000 полигонов в сек., заливка 30 миллионов пикселов в сек.
Звук: стерео, 16-канальный ADPCM/PCM
Накопители: слоты для собственных игр Nintendo DS и для игр Nintendo Gameboy Advance
Связь: IEEE 802.11 (WiFi), а также собственный формат Nintendo. Радиус локальной сети от 10 до 30 метров в зависимости от условий
Управление: сенсорный экран, встроенный микрофон для голосовой идентификации, A/B/X/Y кнопки, D-Pad, шифты L/R, кнопки Start и Select
Время работы: 6-10 часов
Вес: 275 г
Размеры: длина 15 см, ширина 9 см, толщина 3 см
Особенности: два экрана (нижний чувствителен к нажатию), микрофон, стило, совместимость с GameBoy Advance и GameBoy Advance SP, встроенное программное обеспечение PictoChat, позволяющее осуществлять обмен сообщениями 16-ти консолям в одной из 4 чат-комнат, часы, дата, будильник, калибровка сенсорного экрана
Языки: английский, японский, испанский, французский, немецкий, итальянский
Цвет корпуса: серебристый, белый, чёрный, голубой, розовый, красный, синий



Классический Nintendo DS


Вторая версия консоли Nintendo DS - усовершенствованная Lite

ТЕМА НОМЕРА

Nintendo DS / Nintendo DS Lite

Формально, Nintendo DS технологически проигрывает своему ближайшему конкуренту – PSP. Но огромная проблема PSP заключается в его огромном дисплее. Просмотр фильмов, TV и т.д. - это, конечно же, хорошо, но вот батарея-то не резиновая! И большой экран её разряжает гораздо активнее. В этом плане DS намного превосходит своего конкурента. Шесть – десять часов активного использования DS против двух – двух с половиной не менее активного использования PSP. DS определённо выигрывает.

Но ни в коем случае нельзя забывать и про то, ради чего люди покупают всю эту hi-tech дребедень. Конечно же, это ИГРЫ!

И вот здесь DS окончательно затыкает PSP за пояс!

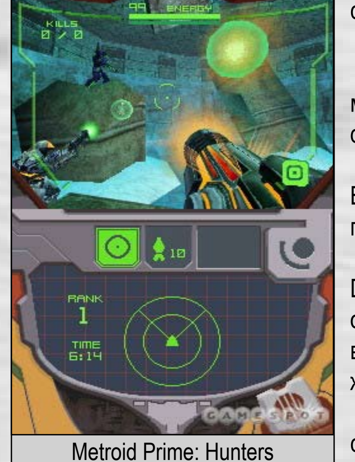
Просто интересный факт, который скажет о многом: когда на DS вышли Nintendogs, то за 2 месяца было продано больше консолей, чем было продано PSP за год. Просто числа, но как много они говорят!

Но DS стала популярной не только благодаря Nintendogs. На этой консоли вышло огромное множество, как новых игр, так и продолжений успешных серий (эх, метроид…).

Основными хитами стали: Metroid Prime: Hunters, Mario Kart, Super Mario 64 DS, Castlevania: Dawn of Sorrow и потрясающий римейк Super Mario Bros. под нехитрым названием New Super Mario Bros. Трёхмерные персонажи, красивейшие 2D задники и именно тот геймплей.



New Super Mario Bros.



Metroid Prime: Hunters

Но, но, но… В бочке мёда, как известно, всегда есть ложка дёгтя. К сожалению, не обошла эта ложка и DS.

И самое обидное, что эту ложку придётся добавлять мне.

У Dual Screen ну очень неудобная форма. Буквально через 2 часа игры у меня затекли руки. И это притом, что я играл в Mario 64 DS и пробовал Nintendogs, т.е. не самые активные игры.

Весьма странно, что Nintendo второй раз наступила на одни и те же грабли. Ведь на ранее упомянутый Donkey Kong, тоже высыпалось немало критики по поводу эргономичности дизайна.

26 января 2006 года Nintendo явила миру облегчённую версию DS – Nintendo DS Lite. Как видно из названия, новый (сравнительно новый) продукт был облегчённой версией своего предшественника. Эта облегчённость, к счастью, выразилась только в уменьшении габаритов. Начинка хендхелда осталась той же.



Super Mario 64 DS

А теперь самая плохая новость. Для нас, разумеется. На момент написания статьи не существует ни одного рабочего эмулятора DS. На ndsemulator.com выложены эмуляторы для коммерческих ромов, но нам они не подходят по вполне понятным причинам. Так что всё, что остаётся – это терпеливо ждать, когда в сети всё же появится хоть сколько-нибудь рабочая версия эмуля.

А сейчас я хочу рассказать вам о тех двух играх, в которые я играл. Как я уже говорил, это Nintendogs и Super Mario DS. Начнём с первой.



Nintendogs



Trauma Center: Under the Knife

Nintendogs… Хм… Весьма неоднозначная игра. И игра ли? Больше всего она напоминает жутко популярную в своё время «Тамагочи». Суть игры заключается в выращивании и дрессировке щенка. Несмотря на твёрдое предубеждение, что это занятие может быть интересно только девчонкам, я испытал от игры огромное удовольствие. Со щенком можно играть, дрессировать, выгуливать его, купать и т.д. В общем, все, что вы можете сделать с живым щенком, вы можете сделать и здесь. Исключая тактильный контакт, разумеется, всё же это виртуальный питомец. Управление в игре полностью возложено на touch screen. Но есть возможность и голосового управления. Эта функция доступна, если у вас хорошо выдрессированный щенок, который будет вас слушаться.

Интересным моментом является то, что игра изначально планировалась к выходу на Н64. Была отложена до выхода GameCube – это ещё одна платформа, на которой Nintendogs могла бы появиться. Но в результате игра поселилась на DS. Вот я и думаю: принимая во внимание невообразимую популярность Nintendogs и огромные числа продаж хендхелда, что было бы, если б игра всё же вышла на Н64? Возможно, игровая индустрия имела бы сейчас совсем другое лицо. Но это, всего лишь мои догадки…



Castlevania: Dawn of Sorrow

Подведу итог, Nintendogs отменная игра/симулятор владельца щенка, кому как нравится. Если кто-то из читателей заимеет себе DS, то Nintendogs должна быть одной из первых приобретённых игр. Она стоит того!

Ну и, собственно, вторая игра – это Super Mario 64 DS. Эта игра является римейком небезызвестной Super Mario 64 для Н64. Геймплей остался без изменений, за что разработчикам отдельное спасибо. Но дабы не было обвинений в бездумном портировании, в игру было добавлено огромное количество нововведений. Это и трое новых персонажей – Луиджи, Варио и Йоши. Это и новые локации. И улучшенная во много раз графика. Куча мини игр. Режим многопользовательской игры для четырёх человек. И… И… И ещё вагон всего! Даже два вагона! =)

Отличная игра, которая может увлечь вас с головой не на один вечер. Рулез, маст хэв и т.д.

В общем и целом, Nintendo выпустила очень хороший хендхелд. Запас игр тоже весьма солидный. Есть свои хиты и мега-хиты. Другое дело, что нам доведётся поиграть в них неизвестно когда или раскошелиться на несколько сотен зелёных. R



Разговор по теме…

Личность / Интервью

Максим **Tarantul** Белоусов

Сегодня своими соображениями по поводу эмуляции карманной приставки Nintendo DS поделится весьма известная фигура в кругу любителей эмуляции. Постоянный обитатель самых крупных эму-форумов, знаток всех новостей в области эмуляции DS, пользователь с самым коротким и значимым ником и просто позитивный человек. Встречайте… -v-!!!

[Tarantul]: ***Приветствую, -v-! Я представил тебя нашим читателям как завсегдатая самых известных эму-форумов. Откуда такая страсть к эмуляции?***

[-v-]: Ой, я даже и не знаю... Набрёл на эмуляцию я совершенно случайно - когда появился интернет, то первым делом я начал искать те игры, в которые довелось поиграть в детстве - Dangerous Dave, Prince of Persia и т.д. Потом как-то наткнулся на игру Simpsons, которая показалось мне невероятно похожей на Teenage Mutant Ninja Turtles 3, которую не один год безуспешно в своё время пытался пройти на приставке, и тут мне пришла в голову мысль, что такие игры, как TMNT, Duck Tales 2, Darkwing Duck, Jungle Book и др. было бы просто преступлением для разработчиков не выпустить на ПК. С этой мыслью я и начал мучить Гугл. Ну и таким образом наткнулся на ромы NES. А оттуда пошло-поехало - сначала переиграл во всё, что играл раньше, а потом захотелось большего - ведь нужно было ещё нагнать столько всего, что было упущено.

[Tarantul]: ***Многие люди, открывшие для себя «Мир приставок на компьютере», бросаются сразу же в пучину Nintendo 64, Dreamcast'a, Neo-Geo, CPS2 – игр, в которые не стыдно играть в полноэкранном режиме. А некоторые, наоборот, возятся с монохромным GameBoy'ем, GBA и другими «карманниками». Что заставляет обращаться к приставкам, в играх для которых графика и геймплей недалеко ушли от стандартов NES и Sega Megadrive/Genesis? Ностальгия?***

[-v-]: Ну и ностальгия тоже, например, одна из наиболее часто играемых игр - Tetris для pokemon mini - играю именно в этот тетрис исключительно потому, что он максимально похож на "те самые" тетрисы, которые, я думаю, были у каждого. Ромсет обычного GameBoy вообще, по большому счёту, доставал для того, чтобы найти одну игру, в которую когда-то довелось поиграть на Геймбое (кстати, я её таки нашёл, и что самое смешное - она мне не понравилась). Но не всегда это только ностальгия - иногда хочется просто посмотреть на игры какой-нибудь понравившейся серии - ну например Castlevania, Megaman, Mario. А иногда и просто интересно посмотреть.

[Tarantul]: ***Ну, перейдем к теме нашего разговора: итак, Nintendo DS. Как ты сам относишься к этой игрушке? Способна ли она конкурировать с мощной PSP?***

[-v-]: Ну так, а чего размышлять - можно ж посмотреть на статистику - DS популярен. Для него выходит множество игр разных жанров, которые не оставят равнодушным никого, благодаря оригинальному управлению играть намного интересней, да и для деятельности разработчиков просто невероятный простор. А что можно увидеть в стане PSP - никаких революционных нововведений вроде не было, если посмотреть на ассортимент игр - то там, в основном, выходят гонки и спортивные игры, так что если не особо нравятся игры такого плана, то и делать там, имхо, нечего. Все надежды на эмулятор PS1 =)

[Tarantul]: ***Бытует мнение, что NDS – забава для девочек и детей младшего школьного возраста. Два экрана, тачскрин, небольшая производительность – все это явно не располагает к глобальным проектам. Так и будем на этой платформе только лишь разводить собачек, да гонять покемонов?***

[-v-]: А почему только собачек разводить? Ведь уже давно можно и хомячков! Насчёт того, что управление не располагает к глобальным проектам - ну вот взять, например, столь не любимый мною жанр - стратегии. Чем не глобально? А теперь давай подумаем как всё же удобней играть в них - при помощи крестовины и 6-10 кнопок или всё-таки при помощи стилуса, который ничем не уступает компьютерной мыши? А как с таким управлением как в DS удобно играть в квесты - мне кажется, самое время им вернуться из полузабытия именно на этой платформе. Пойдём дальше - аркады, гонки, РПГ - всё это замечательно играется и кнопками, но при этом тачскрин открывает ещё массу новых возможностей, и во многих проектах появляются ещё и мини-игры, которые только добавляют интереса. Ну и самое интересное – шутеры! Куда ж сейчас без них на консолях? Так вот, они здесь есть, и, что не удивительно, лучшей заменой компьютерной мыши, кроме как стилус, просто не придумаешь! А ведь помимо этого DS славится ещё и обилием необычных и нестандартных проектов. Так что тачскрин и два экрана - это ни в коем случае не недостаток, а как раз таки большой плюс. А насчёт производительности... мне кажется, что ещё далеко не все возможности системы раскрыты, но при этом уже есть просто замечательные вещи - взгляните на Metroid Prime Hunters, New Mario Bros, Castlevania, WarioWare, Megaman ZX - они выглядят просто замечательно, недавно вышедший NFS Carbon, имхо, выглядит ничем не хуже NFS Porsche Unleashed для PC, разработчикам удалось поместить на картридж Resident Evil - неужели такой мощности мало геймеру?

[Tarantul]: ***Нас, в первую очередь, NDS интересует с точки зрения эмуляции. Я знаю, ты внимательно следишь за прогрессом современных эмуляторов этой системы. На какие из них, как ты считаешь, стоит обратить внимание?***

[-v-]: Сложно сказать... no$gba сейчас догнал и перегнал DeSmuME, но при этом и последний не стоит списывать со счетов - после того как автор отказался от дальнейшей разработки его исходные коды взяло несколько человек/групп, и продолжают начатое - на данный момент свет увидело только несколько его "отпрысков", в большинстве своём ничего из себя не представляющих, но, с другой стороны, есть и весьма обнадёживающие новости, так что стоит немного подождать...

[Tarantul]: ***Какие игры для Nintendo DS сейчас поддаются эмуляции?***

[-v-]: Polarium, ZooKeeper, Super Princess Peach, Lunar - Dragon Song, Kirby Touch'n Go.... Ой, да лень просто всё перечислять. Сразу оговорюсь - полностью проходимым могу назвать только Поляриум, так как сам его полностью осилил. Остальное же, в основном это паззлы и 2D-аркады, да РПГ, запускаются, но вот в любой момент могут ни с того ни с сего перестать работать. Вот, например, возьмём Star Wars: Episode III: Revenge of the Sith - в таблице совместимости на desmume.com написано, что он полностью играбелен, но вот если не полениться и пройти несколько уровней, то там ожидает весьма неприятный (с точки зрения эмуляции на данный момент ;)) сюрприз - 3D уровень, в котором надо летать на Jedi Starfighter, но вот из-за того, что 3D в DeSmuME не эмулируется, то всё что можно будет увидеть - это нижний экран с радаром да чёрный верхний экран. Впрочем, в последней версии no$gba этот уровень медленно, но уверенно всё же запускается, но вот 2D постоянно мигает, и тоже особо комфортно не поиграешь. Вобще с 3D сейчас дела обстоят намного хуже - как я уже говорил, DesMuME его вобще не "держит", а вот no$gba зачастую показывает его вверх ногами, да ещё и без половины полигонов... Есть, конечно, Ensata, которая неплохо запускает 3D-игры, но, к сожалению, таких игр всего несколько, да и скорость там не на высоте. Например, Golden Eye - Rogue Agent запускается без проблем, идёт без глюков, но при этом скорость всего 9-10 fps, так что дальше 14% решил не идти. Ну и не забываем о звуке - ведь его пока только один эмулятор смог потянуть, и то весьма и весьма непрезентабельно, а о какой полноценной эмуляции можно говорить без звука?

[Tarantul]: ***А когда, по-твоему, следует ждать полноценный эмулятор, имеющий неплохую совместимость хотя бы с несколькими десятками игр? GBA, если мне не изменяет память, сумели заэмулировать через полгода после официального релиза. С Nintendo DS вроде бы ситуация сложнее...***

[-v-]: Ну насчёт GBA следует также помнить, что там были причины, по которым его так быстро заэмулировали ;) А тут всё не так, так что лично я считаю, что только как минимум через год более-менее хороший эмулятор появится - такой чтобы и 2D, и 3D, и звук...



Test-Lab: Эмуляция Nintendo DS

Выбор эмулятора для игр Nintendo DS

Максим **Tarantul** Белоусов

Воспользовавшись отсутствием нашего заведующего тестовой лабораторией Ромомании товарища Полтергейста, я по-тихому взял ключик к ней (т.е. к лаборатории), дабы провести свои адские эксперименты с эмуляторами Nintendo DS. Эмуляторов, к моему удивлению, нашлось довольно много (я то рассчитывал на один-два проекта), но поспешу вас огорчить, дорогие читатели: в их число входят эмуляторы либо способные воспроизводить только некоммерческие игры, либо заброшенные собственными создателями в младенческом возрасте. Но не все потеряно, благо «плохие родители» не пожадничали и выкинули на просторы Интернета свои наработки и исходники. Подхватило сей деликатес приличное количество эму-девелоперов, от чего в жилах многих эмуляторов течет фактически одна и та же кровь.

Ну а теперь перейдем непосредственно к самому тестированию. Я скачал из сети несколько ромов DS-ских игр и попробовал запустить каждый на последних версиях наиболее известных эмуляторов данного хендхелда. Игры старался брать, отличающиеся по структуре и игровому процессу друг от друга. Большинство из них – так называемые, игры «первой волны». Но также в тестировании участвовали и более поздние вещи. Ниже представлены результаты тестов:

Polarium

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – нормальная эмуляция
iDeaS 1.0.0.8 – нормальная эмуляция
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – без стилуса не поиграть

Zoo Keeper

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – отличная эмуляция!!! 65 fps!
iDeaS 1.0.0.8 – во время ингейма – синий экран
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – хорошо эмулируется, даже звук на уровне!

Devilish

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – удовлетворительно (в ингейме 35 fps, на заставках 75 fps)
iDeaS 1.0.0.8 – меню загрузилось лучше, чем у DeSmuME, а вот ингейм – 20 fps
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – ингейм идет, но хуже, чем в DeSmuME

Nintendogs - Labrador & Friends

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – черный экран
iDeaS 1.0.0.8 – черный экран
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – запустился экран с лого, дальше не пошло

Yoshi Touch & Go

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – лишь экран с лейблом Нинтендо
iDeaS 1.0.0.8 – лишь экран с лейблом Нинтендо
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – игра со скрипом, но запустилась, а вот как играть без стилуса…

Bomberman

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – вполне играбельна! (правда fps 36)
iDeaS 1.0.0.8 – грузится только до стартового меню
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – удовлетворительная эмуляция, поддержка 3D, немного fps

GoldenEye - Rogue Agent

Ensata 1.4d – ингейм! Правда ооочень медленный
DeSmuME 0.4.0 – заставки и меню эмулируются «на ура». До ингейма так и не дошло…
iDeaS 1.0.0.8 – черный экран
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – огромные проблемы со стилусом, после мучений с меню, игра отказывается идти

Super Princess Peach

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – стабильная эмуляция (45 fps), небольшие проблемы при переходе на другую сцену
iDeaS 1.0.0.8 – меню грузится хорошо, а вот во время ингейма – белый экран
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – меню и заставки – это хорошо, а вот ингейм не виден

Castlevania - Dawn of Sorrow

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – загрузился только титульный экран (не полностью)
iDeaS 1.0.0.8 – дошла до выбора даты сохранки, меню урезано
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – как и ее коллеги, эмулирует до невидимого экрана меню

Lunar - Dragon Song

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – довольно-таки

хорошо! И скорость в среднем 60 fps. А вот в меню и таблицах косяки имеются. Но играть можно!
iDeaS 1.0.0.8 – эмулирует с жутким скрипом, почти ничего не видно
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – бледно-голубой экран

Naruto RPG 2 - Chidori vs. Rasengan

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – изображение отличное, а вот скорость подкачала (20 fps)
iDeaS 1.0.0.8 – очень хорошо эмулирует! Как мне показалось, быстрее, чем DeSmuME
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – бледно-голубой экран

Brain Age - Train Your Brain In Minutes A Day!

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – загрузился только экран с лицензиями, причем в перевернутом виде
iDeaS 1.0.0.8 – загрузился только экран с лицензиями, причем в перевернутом виде
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – запустился перевернутый экран

Need For Speed - Underground 2

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – меню и игра грузятся, но без поддержки 3D, т.е. играть невозможно
iDeaS 1.0.0.8 – меню и игра грузятся, но без поддержки 3D, т.е. играть невозможно
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – черный экран

Super Mario 64 DS

Ensata 1.4d – белый экран
DeSmuME 0.4.0 – загрузилась только часть титульного экрана
iDeaS 1.0.0.8 – загрузилась только часть титульного экрана
NeeDS 0.0.1 – аналогично DeSmuME 0.4.0
Dualis 20.3 – не запустился
DSemu 0.4.10 – черный экран
NO$GBA2.3a – проблемы со стилусом, поэтому дальше стартового экрана дело не пошло

Примечания:

- Эмулятор Dualis попросту не захотел запускаться на моем компьютере. Конечно, можно было бы в нем поковыряться и путем проб и ошибок все же настроить, но я подходил к тестированию с точки зрения среднестатистического геймера, а не мастера эмуляции.
- Японский эмулятор NeeDS оказался полным клоном покойного DeSmuME, ничего нового его разработчики не привнесли (пока что).
- Ensata был разработан компанией Nintendo для разработок некоммерческих игр, поэтому официальные ромы (пардон за каламбур) он запускать отказывается.
- iDeaS не во всех играх поддерживает функцию эмуляции стилуса.
- Для запуска NO$GBA под DS-игры требуются программа eNDryptS, сканирующая DS-ромы, и два биос-файла BiosNds7.rom и BiosNds9.rom, которые можно найти в Сети.
- В эмуляторе NO$GBA поддерживается звук (!), но очень коряво, а изображение на экранчике не яркое.
- Игру Brain Age - Train Your Brain In Minutes A Day! не захотел запустить ни один из эмуляторов, ссылаясь на якобы поломанный ром. Может так оно и есть на самом деле, а может это сговор коварных эмуляторов, но на всякий случай, я решил не исключать эту игру из теста.

Вывод: Как видно из результатов теста, на данный момент способности эмуляторов Nintendo DS находятся лишь в самом зачаточном состоянии. Поиграть полноценно можно лишь в некоторые простенькие паззлы, да в парочку РПГ. Ну и некоммерческие игры, которые я не тестировал, но знаю, что их с удовольствием запустят не менее половины из рассмотренных здесь эмуляторов. Самое главное для создателей эмуляторов – не бояться угроз со стороны представителей Nintendo (лицензия и все такое…) и не забрасывать свои детища на полпути. Тот же погибший DeSmuME уже окружен кучкой любителей, которые выбрали его в качестве фундамента своих будущих творений (что, в общем-то, говорит о состоятельности и перспективности «покойничка»). Да, на самом деле, потенциально сильные эмуляторы – NeeDS (продолжатель дел DeSmuME, если, конечно, за него взялись правильные люди) и NO$GBA (который наверняка переименуют в скором времени в NO$DS). Эта сладкая парочка на данный момент кажется наиболее сильной. Но сколько еще сил нужно в них вложить, чтобы получить достойный эмулятор. А кто в итоге добьется успеха, покажет лишь время. И дай Бог нам ровно через год, накануне 2008-го, лицезреть на экранах наших мониторов нормально работающие New Super Mario Bros и Castlevania: Portrait of Ruin… R

Romomania Test-Lab

Bomberman

Devilish

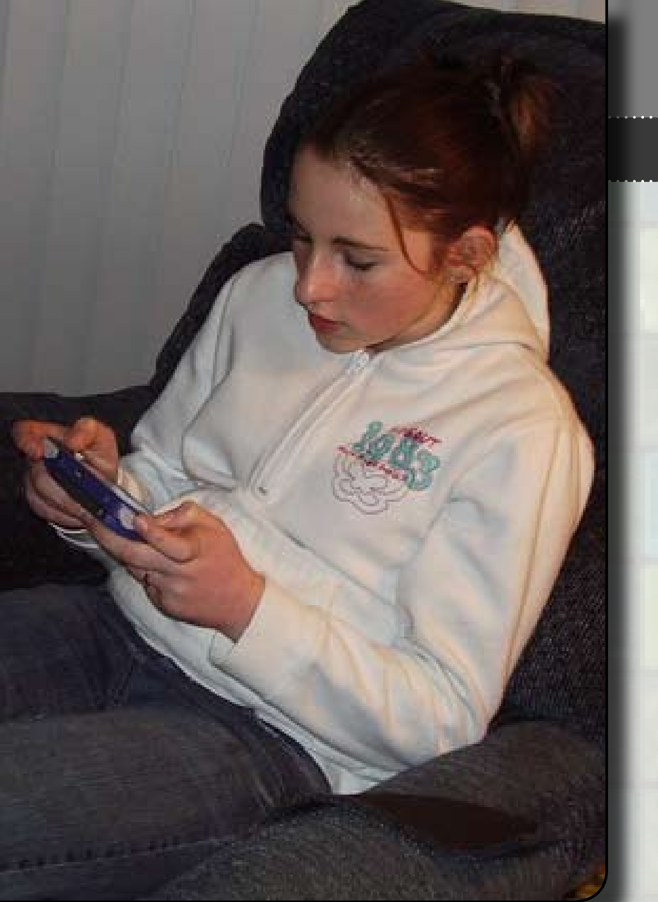
Lunar - Dragon Song

Игровые скриншоты из игр для Nintendo DS, наиболее удачно эмулируемые на DeSmuME 0.4.0

Super Princess Peach

Naruto RPG 2 - Chidori vs. Rasengan

Zoo Keeper



Game Boy Advance

GBA / GBA SP / GBA Micro / GBA iQue

Jo Riverman

О конкурентной борьбе на рынке хендхелдов, без сомнения, можно написать увлекательнейший политэкономический триллер с элементами мистики и сатанизма. Здесь все было по законам жанра – жесткая конкуренция с вырыванием ногтей и китайской пыткой прорастающим бамбуком, взлеты, падения, заговоры, шпионаж, саботаж и продавшиеся дьяволу транснациональные корпорации, охотящиеся за самым святым на этом свете – невинными детскими душами (мама, если не купишь мне нового Марио, я выброшусь из песочницы!). Чем не сюжет для Клэнси или Дин Кунца? Как ни странно в последний десяток лет производители этих крошечных штучек устроили натурально бойню, какая не снилась и куда как более крупным корпоративным акулам. Драка получилась знатная, не на жизнь, а на смерть, да такая, что ее результатом стала победа нокаутом практически одной единственной торговой марки. Имя этому злобному созданию, сжимающему в титановых клыках сморщенные окровавленные трупики конкурентов - Gameboy Advance.

Надо полагать, добравшись до этой статьи, вы уже ознакомились с историей менее удачливых хендхелдов, влачивших жалкое существование до прихода GBA, великого и ужасного (Неа, нефига не ознакомились! О менее удачливых хендхелдах и о великом GB читайте в следующем номере Ромомании – прим. Tarantul'a). Несложно заметить, что уже своим Gameboy Pocket, а затем и его дальтонической разновидностью Gameboy Color, корпорация Nintendo подала крайне серьезную заявку на лидерство. Ведь, откровенно говоря, на момент существования GBP за души потребителей боролись и более продвинутые технологически девайсы. Впрочем, по ряду причин, GBP прижился среди игроков гораздо лучше, чем другие. Направив арендованные в России снегоуборщики на загребание денежных потоков от продажи игр к GBP, боссы Nintendo почесали свои многомудрые затылки и призадумались, как бы им еще увеличить прибыль? Вывод напрашивался однозначный – пора приступать к разработке хендхелда следующего поколения, пока это не сделали конкуренты. В это время, надо полагать, не иначе как им явился сам Сатана и, в обмен на бессмертные души, предложил рецепт этого самого nextgen хендхелда. Так что, как только последний сотрудник корпорации Nintendo продал душу Сатане, на рынке появился GBA, дьявольскому очарованию которого сопротивляться было невозможно. Было это в году двухтысячепервом…

Давайте теперь оставим в покое мистические аспекты темы (все равно агенты Nintendo найдут автора этих строк и защекочут до смерти за то, что он выдал их главный секрет) и посмотрим на чудо-девайс объективно. В свое время китайская разведка похитила чертежи GBA для создания миллионов дешевых подделок. Однако ей так и не удалось заставить их работать (невероятный факт – на рынке ДО СИХ ПОР нет дешевых китайских копий!!! А вспомните, сколько было левых сегов и дендей!!!). Несмотря на то, что трудолюбивые хунвэйбины Кантона и Харбина копировали схемы GBA (а ранее SNES) с точностью до микрометра, ни один опытный образец так и не заработал. Бедные китайцы так и не узнали, что на самом деле GBA работает на крови невинных младенцев, в которые окунались их схемы на заводах Nintendo перед сборкой. Так что, отчаявшись создать рабочий прототип, они (китайцы) выложили тактико-технические характеристики GBA в Интернет и сели писать эмулятор. С паршивой овцы, как говорится, хоть шерсти клок. В общем, вот что мы можем узнать из разведсводок:

Технические характеристики GBA / GBA SP / iQue

Процессор: 32-х разрядный ARM7TDMI с частотой 16.78Mhz
Память: 96kb видео, 32kb оперативной памяти, 256kb внешней оперативной памяти
Экран: 240x160px, 65536 цветов
Подсветка: только у GBA SP (отключается отдельной кнопкой)
Звук: динамики (mono) / наушники (стерео)
Многопользовательские возможности: до четырех игроков
Питание: две AA батарейки или специальный адаптер
Продолжительность работы: AA батарейки - 15 часов
Габариты системы: 82мм в длину x 144.5мм в высоту x 24.5 в ширину
Вес: Около 140 грамм
Игровой модуль: 34.5мм x 60мм x 9.5мм, максимум 256 Мегабит (32 мегабайт)
Элементы управления: крестовина (+), шифты L и R, кнопки A и B, SELECT, START



Самый первый Game Boy Advance

ТЕМА НОМЕРА

GBA / GBA SP / GBA Micro / GBA iQue

Конечно, от авторов SNES, в свое время нокаутировавшей графикой ближайших конкурентов, можно было ожидать большего. Но это только на первый взгляд. Основной чертой игр GBA стала яркая и запоминающаяся спрайтовая графика, благодаря которой изображение на экране легко идентифицировалось. Учитывая, что разработка приставки началась много ранее, глупо было бы ориентироваться на полигоны. Тем более узнаваемость полигонального человечка на экране 240x160 пикселей представляется мне крайне сомнительной. В отличие от спрайтового персонажа. И в спрайтовой графике игропроизводители выжимали из процессора GBA по максимуму.







Более продвинутый SP

На руку Nintendo сыграло и то, что к моменту выхода GBA конкурентам, дьявольским наущением, ПРОСТО нечего было предложить взамен. Так что в Японии GBA расхватывали как горячие окономияки, а потом открылся и европейский и американский рынки... Хитромудрые маркетологи Nintendo также заручилась поддержкой далеко не последних производителей игр, а это, наверное, самое важное условие выживания любого игродевайса. Плюс ряд грамотных маркетинговых шагов (например поддержка старых картриджей для GBP/GBC), и Nintendo оказалась в дамках. На долгие пять лет (а это огромный для приставки срок) GBA стал единственной и основной наладонной игровой консолью, по крайней мере, в Европе и Америке. Откровенно говоря, на память даже не приходит хоть сколь-нибудь вменяемого конкурента. Жалкие потуги производителей мобильников тянпуть Nintendo за мягкое место и вовсе кажутся смехотворными. Во-первых, мощности телефонов тогда не позволяли воспроизводить хоть сколь-нибудь приличную графику. А, во-вторых, на них и сейчас царит засилье тетрисов и пасьянсов. Реальные перспективы игроизации телефонов нарисовались только в последние пару лет. Плачевный опыт Nokia по скрещению бульдога с носорогом (он же Nokia N-Gage, он же "чебурашка") наглядное тому подтверждение. Кроме того, инженеры Nintendo тоже не зря лопали свой рис и, наученные горьким опытом конкурентов, еще в GBP/GBC заложили основные принципы удобства пользования – компактные размеры (все вспомнили SEGA Gamegear), простые устройства управления (опять же об ужасах – Nokia N-Gage), приличный звук, относительно низкая скорость пожирания батареек, возможность игры друг с другом на нескольких GBA и т.д.

За время своей жизни GBA оброс массой дополнительных девайсов – беспроводной адаптер, соединительные кабеля, адаптеры, кейсы. А также пережил две инкарнации – Gameboy SP и Gameboy Micro. Gameboy SP явил собой "раскладушку" с рядом подправленных неудачных особенностей конструкции. GB Micro, как следует из названия, и вовсе стал результатом миниатюризации. Но в целом они остались тем самым старым добрым GBA.

И еще о том, что добавило популярности хендхелдам Nintendo, но отнюдь не благодаря самой корпорации. Хотя китайцам так и не удалось впарить покупателям ни одной партии левых геймбоев, они нашли на чем отыграться и сделали заряжаемый флэш-картами суперкартриджи, на которые ромы можно было грузить бочками. Этот момент инженеры Nintendo, очевидно, прохлопали,



Делаемый по лицензии Nintendo - китайский iQue

ТЕМА НОМЕРА


Малыш - Micro

Технические характеристики GBA Micro

Процессор: Sharp ARM7TDMI с частотой 16.78Mhz
Оперативная память: 32kb, 256kb внешней
Видеопамять: 96kb
Экран: диагональ 2", 240x160, 32000 цветов (одновременно 512)
Интерфейсы: слот для картриджей GBA, 3,5 мм стереразъём
Габариты: 101x50x17 мм
Вес: 80 грамм



и не снабдили GBA дьявольской защитой.

Впрочем, все вышеперечисленное, безусловно, сыграло свою роль в массовом распространении GBA, но лишь второстепенную. Как и всякая игровая консоль, GBA вряд ли бы стал королем горы без поддержки производителей игр. И вот тут уж Nintendo расстаралась вовсю. Список хитов, вышедших на GBA, может длиться отсюда и до следующего дуба, как говорил один известный сержант. Во-первых, Nintendo и сама не лыком шита - Metroid, Mario, Zelda, Pokemon... Любой ромоманьяк при этих именах падает ниц и начинает славить Хироши Ямочи и Сатору Ивата, подобных Солнцу. Во-вторых, к поддержке GBA привлекли массу талантливых и известных разработчиков, а также таких гигантов индустрии как SQUARE, Konami и SEGA, которые не смогли отказать себе в удовольствии заработать еще пару вагонов йен, не смотря на то, что вкалывали на конкурентов Nintendo. Вы все-таки хочете хитовых имен, помимо указанных выше? Их есть у меня! Внемлите, братья и качайте, качайте, качайте: Final Fantasy Tactics, серии Final Fantasy Advance, Breath Of Fire, Donkey Kong, Castlevania, Yu-Gi-Oh!, Bomberman, Sonic Advance… Да на одни только серии можно извести половину места в статье, не говоря уж об великолепных «односерийных» играх.

Понятное дело, я перечислил лишь жалкие крохи от доставшегося нам наследства GBA. Еще сотни игр вышли только на японском (как правило, это самые интересные!!!), и ждут своего перевода умельцами на великий и могучий международный английский язык. Насколько мне известно, всего на GBA вышло около двух с половиной тысяч игр, включая официальные переводы на европейские языки. Относительно полный их список находится здесь: http://gbatemp.net/index.php?act=home&gon=1.

Ну и, напоследок, нельзя не сказать о том, что как и любой другой игродевайс, GBA был безжалостно эмулирован, и отныне и во веки веков доступен нам, эмуляторщикам. К сожалению, дискуссию о том, какой из эмуляторов является лучшем, в рамках этой статьи провести не удастся по причине наличия явного и безоговорочного лидера – Visualboy Advance. Равно как нет смысла при эмуляции PS One пользоваться чем-то кроме ePSXe, так и при наличии VBA поиски иного явно бессмысленны.

Технологически GBA, конечно, уже умер, его производство прекращено. На смену ему пришел Nintendo DS, который вобрал в себя все лучшее от GBA и добавил свое, новое (например, развлечения со стилом). Однако и тут хитрые японцы предприняли все усилия, дабы заработать чуток поболе денег на покойнике, и ввели обратную совместимость с GBA. Чем подставили очередную подножку PSP, которая вынуждена начинать все с нуля, а NDS одним махом обзавелся огромной библиотекой полноценных игровых продуктов. Дьявольская хитрость, однако.

Так что, господа - король умер, да здравствует король!


Castlevania - White Night Concerto



Sonic Advance 2



Final Fantasy IV Advance

Sega Game Gear

Карманная консоль от SEGA

Александр **Danejko** Данейко

Sega Game Gear – это хендхелд, ставший ответом компании Sega на появление GameBoy от Nintendo. Это третий цветной, коммерчески доступный хендхелд после Atari Lynx и Turbo Express.

Технические характеристики Sega Game Gear
Процессор: Zilog Z80 (8 bit), 3.58 MHz
Оперативная память: 24kb
Экран: 160 x 144 пикселов, 4,096 цветов, 3.2 дюйма (81 мм)
Звук: стерео
Питание: 6 * 'AA'
Внешний источник питания: MK-2103 10v DC 0.85A

Разработка Game Gear началась в 1989 году под рабочим названием "Project Mercury". Хендхелд появился на полках японских магазинов 6 октября 1990 года, а спустя год – на прилавках Северной Америки и Европы. Ещё через год хендхелд увидела Австралия.

Техническая начинка новой карманной приставки была из Master System, но разрешение экрана было ниже. В это же время расширенная цветовая палитра позволила добиться картинки, которая визуально выглядела лучше, чем на Master System. К тому же в хендхелде был добавлен стереозвук (через наушники), несмотря на то, что очень немного игр его поддерживали. Основной фишкой хендхелда был TV-адаптер, вставляющийся в слот для картриджа, и позволяющий смотреть телевизор на экране Game Gear. Дабы сгладить неудобство от просмотра на маленьком экране, в комплекте с адаптером шло специальное увеличительное стекло.

Но, несмотря на все свои достоинства, Game Gear был весьма прохладно встречен в стране восходящего солнца. Основным недостатком был крайне низкий срок жизни батарей (привет PSP =) в отличие от прямого конкурента GameBoy, который за счёт более слабого железа и монохромного экрана со слабой подсветкой, работал в два раза дольше.

Эта проблема была решена только в 2006 году, когда на свет появились эмуляторы Game Gear для PSP.

К началу продаж нового продукта от Sega в Америке была проведена масштабная рекламная кампания, целью которой было позиционирование Game Gear как хендхелда, намного превосходящего Game Boy. Дошло даже до того, что в одном из рекламных роликов, была представлена собака, смотрящая то на Game Gear, то на Game Boy, а голос за кадром вещал: «Если бы вы не различали цветов, а ваш коэффициент умственного развития был бы меньше, чем у двенадцатилетнего, то вам было бы всё равно, какую приставку выбрать. Точно так же, как вас не смущало бы то, что иногда вы пьёте из унитаза». Кроме этого, существовало ещё множество рекламных роликов, выдержанных в таком же стиле. Но этот коммерческий ход отнюдь не пошёл на пользу Sega. Излишне агрессивная политика компании отпугнула потенциальных покупателей, которые лояльно относились к продукции от Nintendo.

Несмотря на более качественный цветной экран и эргономичный дизайн, Game Gear не смог завоевать североамериканский рынок. Но нельзя также сказать, что он вообще не пользовался спросом. Game Gear был единственным хендхелдом того времени, который хоть как-то смог составить конкуренцию продукту от Nintendo.

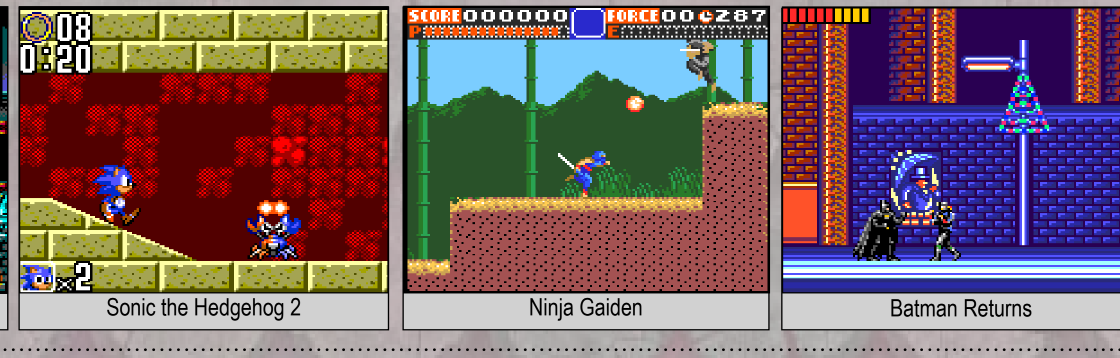
Нужно упомянуть, что были попытки вернуть Game Gear к жизни в 2000 году, (отмечу, что техническая поддержка была прекращена ещё в 1997) выпустив Game Gear Core. Его стоимость была намного ниже стоимости оригинального хендхелда, но этот ход остался без должного внимания.

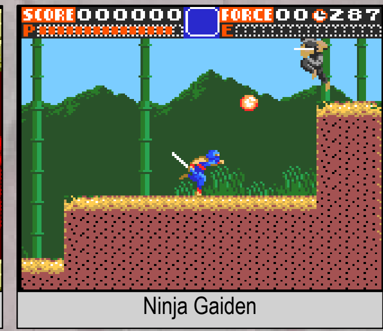
Немалую роль сыграло и практически полное отсутствие оригинальных игр. Их было выпущено всего лишь около двухсот пятидесяти, и к тому же это были порты с Master System или урезанные версии игр с Sega MD.

Самому поиграть на Game Gear мне не удалось, но в процессе написания статьи я всё больше и больше убеждался, что не очень-то много я и потерял. Но это сугубо моё личное мнение. А вот прав я или нет, скорее всего, мы уже не узнаем =)

Но всё же, если кто-нибудь из читателей заинтересовался данным хендхелдом, то на нашем сайте вы можете найти эмуляторы Game Gear и ромы. Удачи!


Alien 3


Sonic the Hedgehog 2


Ninja Gaiden


Batman Returns



Atari Lynx

Попытка от Atari

Jo Riverman

Если когда-нибудь наш журнал будет проводить конкурс на звание самой упорно наступающей на одни и те же грабли компании среди разработчиков игр и производителей игрового железа, вне всякого сомнения Atari обойдет всех конкурентов с гигантским отрывом. За многолетнюю историю своего существования, достойную отдельной статьи, титановый лоб Atari перепробовала все виды грабель, до которых только дотянулись ее ноги, а сама компания стала рекордсменом по числу провальных разаработок. Несложно догадаться, что и хендхелд Atari Lynx, о котором речь пойдет ниже, не стал исключением.

Но, что самое удивительное, глядя на эти впечатляющие размахом безумства, редкий разработчик в сфере игровой индустрии внял предупреждению. Иначе объяснить массовое повторение ашипок Atari разработчиками других хендхелдов просто невозможно. Впрочем, нельзя не отметить с удовлетворением, что сейчас реинкарнированная Atari таки взялась за ум, бросила свои дурацкие заигрывания с железом и начала нас, геймеров, приятно удивлять вещами вроде недавнего Far-enheit. Видимо грабли, наконец-таки, продолбили металлический лоб и, через образовавшуюся дырку, в мозги новых владельцев компании стали поступать свежие идеи.



Экспериментатор - Нолан Бушнелл

Маленькое отступление от темы. Кто не знает - Atari, не смотря на явно японское название, на самом деле является чистокровной янки. Компания была создана в США в 1972 году Ноланом Бушнеллом. Изначально она называлась маловнятно – “Syzygy”. В переводе на человеческий язык эта абракадабра означала прямолинейную конфигурацию трех астрономических тел. Самое забавное, что Бушнелла от этого безумного названия заставила отказаться не элементарная человеческая логика, а то, что оно уже было запатентовано. Ну, как говорил капитан Врунгель, как вы яхту назовете – так она и поплывет. Что и подтвердилось в дальнейшем. А Бушнелл поскрипел мозгами за партией в го и выдал название ATARI, кое является термином из этой увлекательной игры.

Но, вернемся же к тем временам, когда Atari еще не отказалась от идеи производить собственное игровое железо. В ныне далеком 1989 году компания, в очередной раз получив по лбу отдачей от авантюры с Atari XE Game System, как обычно провалившейся в продаже по причине морального устаревания (даже не то что устаревания, а скорее смерти), и разлаявшись вдрызг с Nintendo, решила утереть нос последней и выдать на гора хендхелд-убийцу нинтендовского Gameboy. И, что характерно, ей это почти удалось. Кстати, в детстве потенциальный киллер откликался на имя Handy Game и был разработан еще в 1987 году компанией Epyx. Жадная Atari выкупила проект с потрохами и переименовало его в Atari Lynx.

Рассмотрим сводные тактико-технические характеристики этого девайса:



Lynx собственной персоной

Технические характеристики Atari Lynx

Процессор: 16 Mhz, две штуки
Память: 64 KB
Разрешение экрана: 160x102 px, 4096 (!!!) цветов
Носитель информации: Картриджи
Звук: 4 канала, по 8-bit DAC каждый канал (32 bits), стерео в наушниках, моно без
Порты: Наушники -mini-DIN 3.5mm stereo, ComLynx, 9V DC, 1A Power.
Многопользовательские возможности: до семнадцати (!!!) игроков
Размер (в дюймах): 10,75” x 4.25” x 1.5” (9.25” x 4.25” x 2” для Lynx II)
Питание: шесть AA батареек
Продолжительность работы: около 4 часов (Lynx II – до 6 часов)
Элементы управления: крестовина, кнопки A и B, 2 кнопки OPTION, PAUSE, питание вкл/выкл (в версии LYNX II добавлены кнопки включения и включения подсветки)

Попытка от Atari

Да, вы не ошиблись, Atari Lynx был первым хендхелдом с цветным экраном, а в его электронную начинку входил два чипа, работавших по принципу сопроцессоров, прозванные Майки и Сьюзи. Более того, по своим техническим параметрам он мог уделать не только ближайшего конкурента Gameboy, но и домашние консоли. Некоторые фанаты Atari Lynx небезосновательно считают его первой игровой 16-битной системой. Доподлинно известно (и этот факт страшно бесил руководство Atari), что при создании Atari Lynx применялись наработки, использованные в культовом домашнем компьютере Amiga. Получившийся хендхелд обладал, помимо вышеуказанных революционных особенностей, следующими фишками: аппаратное масштабирование и «разрушение» спрайтов, что позволило реализовать на приставке игры в изометрии, уникальные для того времени возможности заливки полигонов, а также совершенно безумная инновационная возможность Com-Lynx, позволяющая объединять между собой до семнадцати линксов для совместной игры (хотя большинство игр была рассчитана максимум на восемь игроков). Вот это был действительно зверюга.

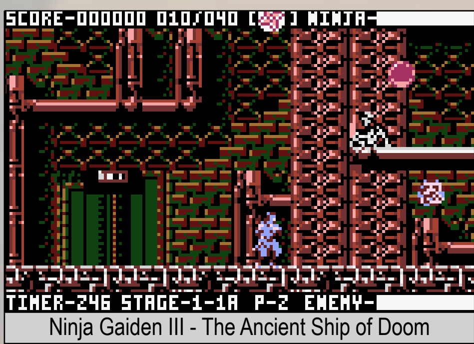
Так, спросите вы, что же такого надо было натворить, чтобы уложить в гроб забвения ТАКОГО монстра? Да всего-то ничего, сущий пустяк. На Atari Lynx было выпущено всего около ста игр, добрая половина из которых явилась банальными портами со старых консолей Atari. Остальное по мелочи: огромный, хотя и стильный, корпус (какой-то идиот из маркетингового отдела в ходе фокусного опроса своей подслеповатой бабушки вдруг узнал, что большие корпуса больше нравятся людям – как результат большая часть необъемного корпуса Lynx была заполнена воздухом). Всего четыре часа работы на шести батарейках типа АА против десяти часов на четырех таких же батарейках у GB. Плюс проблемы со скоростью загрузки игр. Плюс гораздо более высокая цена, нежели чем все у того же GB. И, повторюсь, главное – практически полное отсутствие поддержки разработчиками игр. За выпуском мощного хендхелда, реального убийцы GB, последовали идиотские эксперименты на почве переноса устаревших игр и отказ от поддержки сторонних игроделов. Игры, адекватные техническим возможностям Atari Lynx, можно было пересчитать по пальцам.

Что в итоге? Лихорадочные попытки спасти положение (в 1991 году вышел Atari Lynx II с исправлением незначительными технических огрех) ни к чему не привели, и к середине девяностых Atari Lynx предали забвению. Вот такая вот печальная и поучительная история о том, как безграмотная рыночная политика Atari сгубило одно из ее лучших детищ. Имевшее, хочу заметить, огромный потенциал.

Что Atari Lynx оставил в наследие нам, эмуляторщикам? Вышеупомянутую сотню игр, найти большую часть которых в сети несложно. Относительно полный список этого добра с описаниями и скриншотами находится здесь: http://www.atariage.com. Для разнообразия отметить можно следующие игры: Dracula The Undead, Battlezone 2000, Dynolimpics, Power Factor, APB, Rygar. На Lynx в свое время обитали и такие серии как Strike, Double Dragon, Gauntlet, Lemmings, Ninja Gaiden.

Эмулируется Atari Lynx лучше всего Handy (помните, как называлась первая версия Lynx от Epyx?) и MESS. Откровенно говоря, они есть единственные реально делающие это программы. И играть лучше в маленьком окошке, если только вас не возбуждает вид гигантских пикселей.

За недолгое время своего существования революционный Lynx стал очередным наглядным пособием от Atari на тему “Как урыть собственный потенциально прибыльный проект без помощи конкурентов”. Однако, как это часто бывает, в двадцать первом веке Atari Lynx приобрел культовый статус. Не смотря на то, что на хендхелд было выпущено мизерное количество игр, фанаты этого девайса здравствуют до сих пор. Роясь в Нете в поисках информации об оном, я обнаружил форум, на котором распродавали партию практически новеньких линксов, видимо случайно затерявшихся в ельцинские времена где-то в Карякии вместе с партией гуманитарной помощи. Надо сказать, разлетались они только в путь, хотя сам народ жаловался, что достать картриджи практически невозможно. Но это у нас. А за бугром, учитывая, что большая часть игр для Lynx так и осела на складах непроданной, пока это не является проблемой. Более того, небезызвестная Википедия утверждает, что в мире до сих пор существует группы людей (например Songbird и вовсе позиционирует себя как фирма), пишущие игры к Atari Lynx и вполне успешно их продающие. Вот такая вот вторая жизнь несостоявшегося революционера. R



Ninja Gaiden III - The Ancient Ship of Doom



Dinolympics

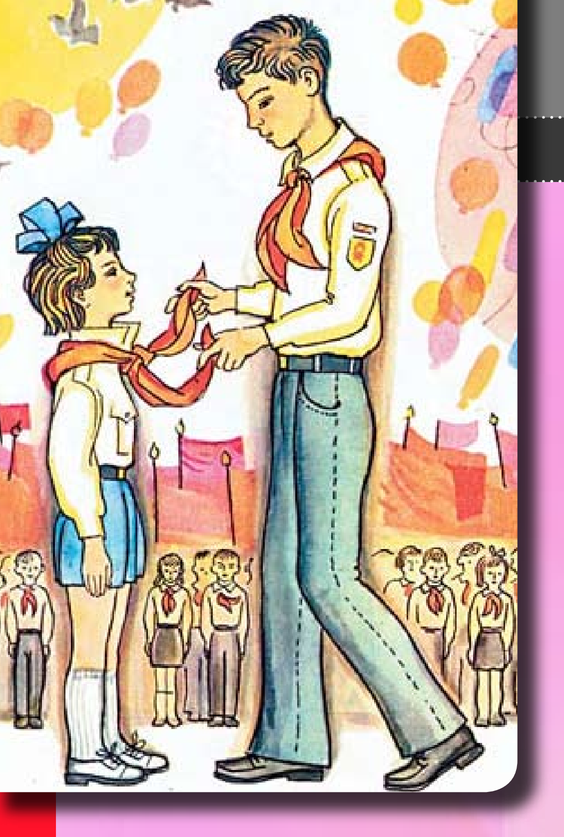


Dracula - The Undead


Desert Strike - Return to the Gulf


Rygar - Legendary Warrior

Double Dragon



Электронное детство

Не совсем официально...

Максим **Tarantul** Белоусов

Тем людям, чье счастливое детство выпало аккурат на начало бурных девяностых годов прошлого века, наверняка знакомо заветное словосочетание «карманная электронная игра». Понятное дело, были тогда у избранной ребятни домашние компьютеры, у тех, кто победнее – Спектрумы (О Джа! Да что ж я говорю?! Тогда не было разделения на бедных и богатых. Все были равны. Различие было лишь в том, какую должность занимал глава семейства на политлестнице Государства). Единицы могли похвастать новеньким фамикомом, привезенным из Японии папой-дипломатом. Но это все лежало дома, бережно охранялось и никому не давалось. Всех домой ведь не потащишь, а понтоваться всем хотелось.

На выручку шли тетрисы – новая заморская забава, придуманная, кстати, нашим соотечественником. За право поиграть в это чудо инженерной мысли в школах выстраивались целые очереди учеников, окончательно забывавших про беготню не переменах. Гордые обладатели ходили по учебному заведению, надувшись от радости ощущения собственной значимости, и сияли как чайники. Не правда ли, чем-то напоминает положение вещей в 2000-х годах, когда хит сезона, мобильный телефон, кочевал по рукам студентов и школьников, удовлетворяя их желание «погонять змеюку». Большинство, если не все, тетрисов производилось в стране Дао и фарфора руками плененных лазутчиков из Соединенных Штатов А. Скорее всего, пленники не могли похвастаться навыками в области электроники (в плен явно был захвачен стройбат имени Марка Твена), посему сия «продукция» рассыпалась в руках уже через пару недель. Благо, стоило это развлечение не так уж и дорого. Пару недель экономим на школьных обедах – и мы можем считать себя обладателем очередной модели.

Такой Tetris был почти у каждого

Все эти многочисленные клоны тетриса были приличного размера параллелепипедами (впрочем, почему «были»? Их и сейчас можно легко купить на блошином рынке), занимавшими приличное место в ранцах учащихся. А вот другую забаву молодого поколения середины девяностых – тамагочи – сейчас найти немного проблематичнее. А все из-за того, что тамагочи менялся и меняется одновременно с технологиями. Он становится более детализированным, красочным… Вот вам и Sims в миниатюре. Да ладно, тамагочи – страсть среднестатистического японца. Самая телефонизированная и компьютеризированная нация старается редкие перерывы во время рабочего дня тратить на кормление, выгул и воспитание электронного питомца. Тамагочи пробрался уже на Nintendo DS. Нюхом чувствую, что и Wii светит честь быть отамагоченной. Ну что ж тут поделать! Музыку заказывает тот, кто платит, а у японцев и так перенаселение по стране, так что уж для живности местечка не остается (да и времени). Айбо не катит, ибо робот. А хочется ведь живого, ласкового, смотрящего на тебя преданными глазами… Частенько среднестатистический питомец чудо-брелка являет собой загадочное пушистое шарообразное существо (а иногда в качестве питомца выступает девушка – вспомните хотя бы ПК-игру Lula) с явным намеком на кавай. «Ня» не говорит, но чувствуется, что



Прародитель The Sims - Томагочи

сдерживается с трудом. В общем, бум там у них, у японцев! А вот в России тамагочи прижился относительно плохо – может из-за того, что детям просто не хватало терпения на все эти требования пиксельной мелюзги, и их «питомец» быстро отходил к электронным праотцам. Но все это действовало и на психику ребенка. Томагочи хоронили,

Не совсем официально...



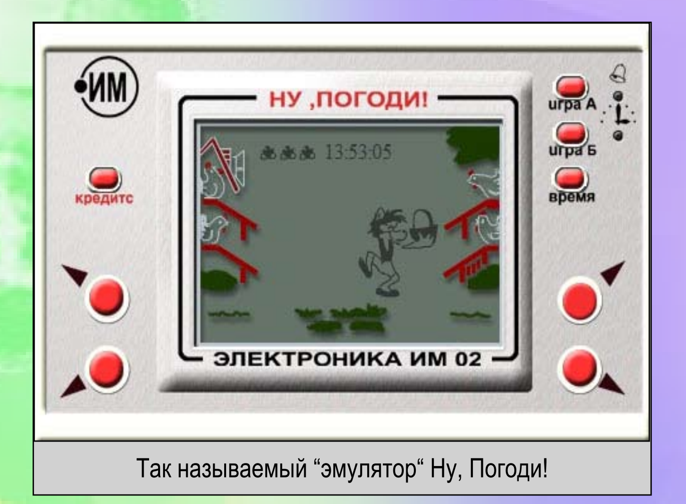
Ну, Погоди! - сколько удовольствия при малых затратах



Тайны Океана - никак не связана с мафиозным "Спрутом"



Автосалон - отечественный Need for Speed

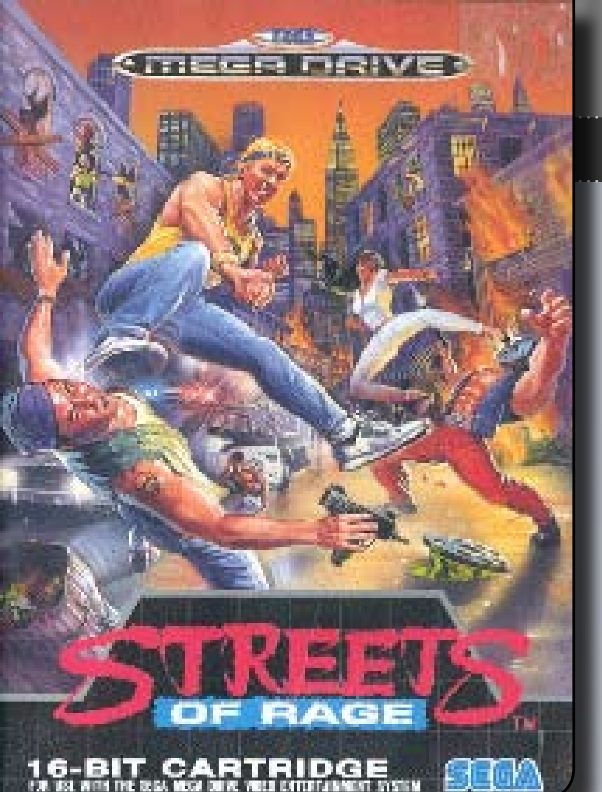


Так называемый "эмулятор" Ну, Погоди!

церемониально провожали в последний путь… Сам свидетелем не был, но мне рассказывали. Подробнее с этим массовым явлением советую познакомиться на страничке http://www.visti.net/skl/articles/tamagochi/tama.htm

А вот карманное развлечение, вышедшее еще до появления в России первых двух упомянутых выше игрушек, было почти в каждом советском доме. Ибо служило не только игрой, но и часами с очень пронзительным звонком. Все дружно вспомнили электронный будильник «Ну погоди!», «Охота» или что там у кого было! Всё это называлось пафосным словцом БК Электроника. Но это не было типично русской разработкой. Более того, такие игры-часы разрабатывала наша старая знакомая Nintendo. Она как раз закончила баловаться игральными картами, но до рынка домашних приставок еще не дотянулась. Отчего бы и не побаловаться в 1981 году подобными часиками? А то, что продавалось в советских универмагах, было всего лишь усовершенствованной и развитой идеей японской корпорации (бум на это произведение ниппонской мысли у нас пришелся примерно на 1987-1990 года). Ну не будут же, право, потомки самураев заставлять ловить нашего Волка из известного мультфильма куриные яйца. У них с корзиной по экрану носился Микки Маус. В нашей же стране М.Маус в то время был персоной нон-грата, ибо персонаж мультфильмов потенциального врага. Да и Волк как-то роднее для советского человека! Ну скажите, нахрена мыши яйца? Непонятненько. А вот с волком все ясно как никогда – это животное в наглую тырит яйца с птицефабрики Зайца! Все правильно: Волк ведь персонаж отрицательный, т.е. в игре налицо показан факт расхищения социалистической собственности. А вот в игре «Охота» явно прослеживается процесс регуляции популяции уток. До эпидемий птичьего гриппа еще пятнадцать лет, а игра уже намекает, мол, товарищ, будь бдителен! В общем, тот, кто мне скажет, что никакого сюжета в этих играх нет, может кинуть в меня камень! В свое время среди ребятни ходила легенда о том, что если изловчиться и набрать в «Ну, погоди!» 1000 очков, то игра «покажет мультик про зайца и волка». Причем многие велись на эту утку. Лично я сам был обладателем трех подобных хендхелдов, да и еще умудрился поиграть в примерно столько же других игр у друзей. Поэтому был шокирован, когда узнал, сколько всего было разновидностей этой простейшей системы! Кстати, современные возможности эмуляции позволяют нам поиграть в самые популярные версии данного БК. А вот и ссылочка на сам эмулятор - http://www.emulator3000.org/rus-hq.htm

Тему про карманные консоли мы продолжим в одном из следующих номеров журнала



Streets of Rage

Streets of Rage - I, II, III, Remake

Last_AntiHero

Немного лирики. Современность стрессами полнится: тут тебе и весеннее обострение, и праведный гнев начальства…В развитых странах уже давно найдены выходы: японцы самозабвенно лупцуют чучела шефов, американцев с кувалдами на перевес вывозят на окрестные автосвалки… Весь цивилизованный мир расслабляется всеми мало-мальски гуманными способами. Реалии же современной «демократии» таковы, что россиянина, решившего завести на даче японскую куклу voodoo своего босса, моментально уволят.

Остается уповать на народные способы расслабления (не путать с национальными! – минздр. предупр.) - старые добрые экшены всегда в деле. Стоит только отдать всю свою злость и негатив клавиатуре\ геймпаду…поиграть… и вот, вы уже чувствуете, что после разбиения оных полегчало. Можно вытереть слюни с клавиатуры, перестать вгрызаться в джойстик и снова радоваться жизни!

Напомню ассоциативный ряд к слову «action» современного геймера: God of War и Devil May Cry. Главгерой подобных 3D-игр противостоит, в основном, двум видам врагов – тупой камере и кривому управлению. В конце каждого уровня его поджидает босс – жалость к безмозглому A.I. монстров: сумеет ли игрок, глотая слезы, домочить-таки всех тупо стукающихся об стенки гадин? Согласитесь, что на таких ходячих недоразумениях трудно обрушивать весь свой негатив. Монстры? Ха! Они - те, кому надлежит олицетворять собой предмет нашей ненависти, в том же DMC изничтожаются с хилым «fuiit!» и «sslash!!».И это все звуковые эффекты, которые способен высекать меч Данте из вражьих голов (про пистолеты-трещалки я благоразумно умолчу). А ведь sfx в деле художественного избиения не менее важны, чем визуальный ряд игры. Нас не устраивают слабосильные «слэш-ш-ш», пусть и звучащие из колонок 5.1 - Даешь по-балливудски смачное 2-канальное «БдыщЩ!», «ТыдыжЖ!!», «БажДж!!!». Даешь ммегагероя, весело разносящего все и вся, героя созвучного с моим #^&@ настроением! Даешь вменяемое управление! Даешь летящих в разные стороны врагов! Даешь ммегабоссов, с которыми легко ассоциировать своего шефа! Вот это отрыв! Фу… Такое могут дать только игры жанра beat'em up старой закалки.

Оставим мое большое кричащее ИМХО, верным ножницам главреда, пора подходить ближе к теме. Beat'em up (с буржуйского – «замочи их всех») - специфический поджанр action-игр. Начало 90-х стало временем стремительного роста его популярности. SEGA видимо вспомнила об этом только накануне, ибо «загорелось»: Nintendo в 1990г готовила к портированию на SNES культовый аркадный beat'em up Final Fight, а в библиотеке игр под новенькую Mega Drive не было ни одного достойного конкурента. Capcom'овский action мог бы стать весомым аргументом в руках Nintendo в борьбе за спрос покупателей… Тогда SEGA, не моргнув глазом, сказала, мол, и мы так можем, и запрягла одну из своих внутренних студий (Sega AM7, она же Team Shinobi) за создание полновесного конкурента Final Fight.

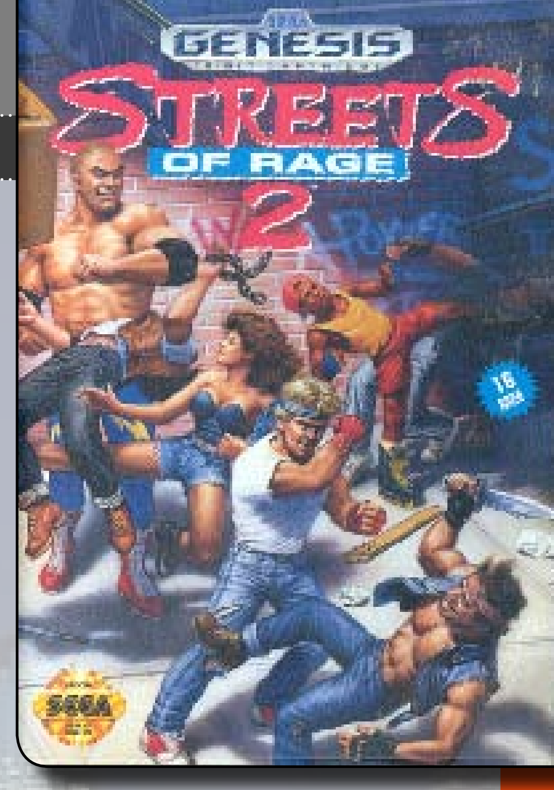
Streets of Rage (японское название Bare Knuckle) вышла на MD 31 декабря 1991г. Что игра могла привнести в жанр, в котором балом правила Final Fight? История о трех экс-полицейских, отважно сражающихся с криминальным синдикатом, как нельзя кстати подошла игре, геймплей которой описывался ёмким словосочетанием «убей их всех». Нам лаконично объясняли, зачем главгерой должен калечить врагов, после чего этот сеанс упокоения совести плавно подводил игрока непосредственно к геймплею. Непременные стада врагов, прущие на героя, акцент на рукопашный бой, объемное игровое пространство, боссы-гиганты – все это можно было видеть ранее в Final Fight. Деление этапов на несколько последовательных «сцен», а также таймер, ограничивающий время на прохождение каждой из них – еще одни непременные атрибуты beat'em up'a, замеченные ранее в FF. Скажем







Streets of Rage (1991)



больше, в SoR большинство врагов было скопировано с FF, спрайты персонажей были смехотворно маленькими и топорно анимированными, а такого смачного звука ударов («БдыдыдыЖЖ!!»), на который способен музыкальный чип SNES… MD не могла воспроизводить. Разработчики еще и схалтурили, перенеся большинство звуковых эффектов, а также внутриигровые шрифты из своего предыдущего проекта – action'a The Revenge of Shinobi (MD). Где же хваленое японское трудолюбие? Тут невольно начнешь верить в байки о том, что графический движок игры также был «позаимствован» у небезызвестной Golden Axe ^_^.

Но это далеко не все. Начнем с того, что за музыкальное сопровождение к игре отвечал известный в Японии композитор Йозо Косиро, вдохновляемый клубной музыкой начала 90х. Йозо-сан выжал из 2-х звуковых каналов MD все соки. Он заставил напрягаться всю пластмассовую тушку консоли, дабы получить просто таки ошеломительный саундтрек - недостатки звукового чипа ему удалось завуалировать хитросплетениями мелодий. Слова пусты, лучше познакомьте эмулятор с игрой с современной системой звучания 5.1 – сами прочувствуете… Его техно-треки великолепно подчеркивали индустриальную атмосферу происходящего. Вспомним одну только музыкальную тему боссов, давно ставшую легендарной. Достаточно сказать, что саундтрек игры удостоился переиздания в CD формате, что для 1991 года было весомым показателем качества. Добавьте к этому бесконечную ночь, накрывшую все 8 этапов игры…. И вы поймете, чем зацепляла Streets of Rage – романтикой криминальных улиц и подворотен большого города. Да к тому же истошные визги врагов так ласкали слух истинных beat'em up - маньяков!

На фоне всего вышесказанного красочные спрайты персонажей Final Fight, выглядели менее внушительно и серьезно, чем маленькие, но сердитые фигурки героев Streets of Rage. Последних насчитывалось, как уже было сказано, трое. Adam Hunter – темнокожий боксер, мощно и далеко бьет, но очень медлительный, красавчег Axel Stone, за исключением прыжка хорош всем, а вот Blaze Fielding, как и полагается девчонке, быстро бегает и высоко прыгает – и только. Скупое досье на каждого и не пытается угодить охочим до информации фанатам (оно и понятно – то была первая часть трилогии, еще не обзаведшаяся фэндомом), но повеселить сможет. Как вам увлечение martial-артиста (боевой стиль) Акселя видеоиграми? А judo-эксперт Блейз, медитирующая над бонсаи-деревцем? Лишь boxer Адам, по-видимому, коротает вечера, следуя заветам С.Шнура – «набивает кулаки». Следовательно, у каждого бойца из 3 характеристик (power,jump, speed) две развиты и одна деградировавшая. Разработчики, жонглируя этими показателями, соблюли баланс между персонажами. Нельзя выделить идеального бойца, одновременно мощного, быстрого и ловкого, но каждый геймер, безусловно, подберет себе персонажа по душе. Это объясняется различием стилей игры за каждого из них. К тому же режим на двух игроков – кооперативное прохождение – позволял еще и расширить арсенал доступных приемов, путем проведения связок в исполнении обоих персонажей.

Наверное, еще ни одна вражина, ни из одной игры не огребала столько, сколько влетало среднестатистическому панку из Streets of Rage. Здесь применялось все: бейсбольные биты, трубы, ножи, при случае даже стеклотара шла в расход. Местному гоп-населению особенно запомнились комбо вытворяемые парой умелых игроков, когда один взбирался на другого и обрушивался всей своей массой на десяток-другой супостатов. Разметать вражин также можно было, вызвав полицейский авто с базутчиком на борту – местный аналог суперудара, применяемый один, в редких случаях – два, раза на уровне. Локальный апокалипсис, создаваемый взрывом ракеты, уносил в «прекрасное далеко» всех скопившихся в зоне видимости врагов… Долго еще будет славиться у туристов местный аттракцион: «Напугай гопнега свистом»…

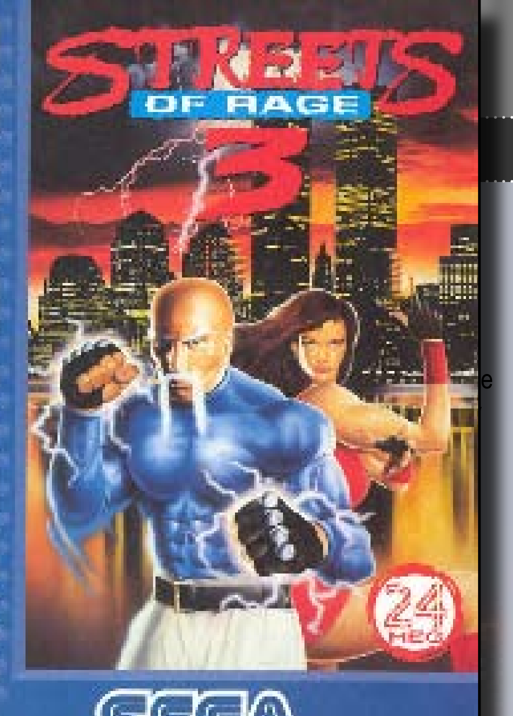
Как повелось с древних времен, переработав основную массу оппонентов на очки, игрок добирался–таки до главаря-босса. Следует отметить, что всех боссов в Streets of Rage, как и в любом другом уважающем себя beat'em up'е отличал исполинский размер. Этакая махина, поигрывая мышцами, выкатывала на поле брани, под фирменный трек от Йозо Косиро…Впечатляло…Но почтенный трепет вызывала лишь первая встреча. На поздних этапах, ранее пройденные боссы,







Streets of Rage 2 (1992)



та же Capcom в Final Fight обнаглела со своим «прикладным врагостроением» чуть ли не в большей степени. Финальный босс – глава синдиката, Mr. X, следуя уставу всех финальных боссов, как и положено в таких случаях сначала произносил пафосную речь «о смерти мира сего», и только потом переходил к делу, предлагая игроку стать его правой рукой. Не буду расписывать варианты дальнейшего развития сюжета, добавлю только, что количество концовок, развитие которых зависит как от числа играющих, так и от их ответов на вопросы Mr. X, переваливало за 5. Интересующихся направлю прямиком к ресурсу, посвященному данной игровой серии – Streets of Rage Online. Остальным добавлю, что японская версия игры Bare Knuckle проходится в разы легче, что объясняется меньшим количеством противников на этапах. Заманчиво? Не спешите искать ром \ картридж с японской версией, достаточно имеющуюся Streets of Rage запустить на эмуляторе \ консоли, переключенном в режим проигрывания игр для японского региона.

Выход второй игры серии уже ждали фанаты. Они бы проглотили и несильно изменившийся оригинал, но Team Shinobi всем преподнесла подарок. С выходом второй части серия SoR догнала и перегнала по качеству графики своего основного конкурента – Final Fight. Огромные красочные спрайты персонажей, сочные «задники» и вменяемая анимация наконец-то давали возможность фанатам MD почувствовать гордость за приверженность родной платформе. Современный игрок лишь улыбнется, но тогда это был подлинный next gen! На такую красотищу доселе посягались лишь игровые автоматы (впоследствии дождавшиеся соответствующего порта!). Одним словом, 1992 год стал годом, когда владельцы SNES, перестали ехидничать по поводу «64 цветов». Но красивая картинка, это лишь первое, что бросается в глаза. Не может не радовать обновленный состав главгероев. Старые знакомые Axel Stone, Blaze Fielding, ничуть не изменились, а вот здоровяк Max в реслерских лосинах и тинейджер-роллер Skate привлекут к себе внимание. Как и раньше, баланс между бойцами основывался на различии их характеристик (количество которых возросло до 5): кто-то очень тяжелый и медлительный с душой отвешивал затрещины, а кто-то маленький и в бейсболке не прочь был вскрыть черепную коробку панку, уютно примостившись у него на плечах. Отличие лишь в том, что сбалансированные Axel и Blaze являлись теперь как бы золотой серединой, в то время как Max и Skate – своеобразными крайностями. Max пришелся по нраву любителям неторопливого, но обстоятельного ведения боя, а Skate тем, кто привык жертвовать силой удара, ради неимоверной юркости. Изменение в составе персонажей даже пояснялось сюжетной заставкой: в канун празднования годовщины победы над синдикатом безымянный город процветал в мире и благополучии, но негаданно оживший Mr. X, аккурат к празднику, похищает Adam'a, с целью заманить остальных членов команды в ловушку. Axel и Blaze зовут на помощь силача Max'a - друга Акселя, и Skate – младшего брата Адама.

На этом сюжет благоразумно удалялся и приходил проведать игрока лишь к финалу в виде хэппи-энда. Как водится, промежуток между этими сюжетными вставками заполнял фирменный ураганный геймплей. Из нововведений хотелось бы отметить появление индивидуальных для каждого персонажа суперударов, расходовавших полоску жизней. Появилась система накопления боевого «опыта»: игрок продержавшийся достаточное количество времени без потери жизней, зарабатывал звезду, тем самым, увеличивая свою силу. Плюс ко всему переход к новой «сцене» поощрялся небольшим восполнением health bar'a (шкалы здоровья). Но отныне одним избиванием врагов дело не ограничивалось. В качестве дополнительного игрового режима появился Duel Mode – своеобразный файтинг, позволяющий двум игрокам схлестнуться на 8-ми доступных аренах.

Большинство врагов, изрядно прибавив в деталях, со всеми своими ужимками перекочевало из первой части. Они обзавелись собственными health bar'ами и именами. Так что, дорогие ветераны первой Streets of Rage, это вам не @#$&-ый панк, а Y. SIGNAL, а того самого босса-жиртреста теперь следует величать не иначе как BIG-BEN и т.д. Разработчики, к сожалению, снова не удержались от соблазна малыми затратами наклепать побольше таких врагов. Как и раньше, нас ждут атаки клонов, в исполнении толп одинаковых (в лучшем случае перекрашенных) соперников. НО! В отличие от первой части, девелоперы наловчились грамотно подтасовывать по ходу событий все новые







Streets of Rage 3 (1994)

Streets of Rage - I, II, III, Remake

и новые комбинации врагов. Поначалу это не заметно, но на поздних этапах, когда вам одновременно встретятся Mc. K, блокирующие удар в прыжке, в компании с летающим-JET'ом, которого можно достать только этим ударом, вы поймете, о чем я. В конце нас дожидался Mr.X, на этот раз, без лишней демагогии, он сначала посылал к нам на растерзание своего помощника – Shiva, а после и сам кидался в объятия к совсем уже озверевшему игроку. Душещипательная сцена освобождения Адама прилагается.

И, естественно, все это геймплейное великолепие, помимо (вах!) мощной графики, было сдобрено эксклюзивным саундтреком от Йозо Косиро. Заново записанные звуковые эффекты также оказались на высоте – одним словом теперь Final Fight оказалась в роли догоняющей.

1994 год ознаменовался выходом, третьей - заключительной части трилогии – Streets of Rage 3. Далее я не могу продолжать рассказ об игре, не упомянув японский оригинал Bare Knuckle III. Дело в том, что мое давнее знакомство с серией началось как раз с этой игры. Готовя статью мне, дабы вникнуть в сюжетную линию, пришлось запускать и англоязычную версию. «Измена!», – первое, что хочется выкрикнуть. Тут и привычные имена врагов переиначены, и количество звуковых эффектов почему-то урезано, и где, скажите, запомнившийся мне, минибосс-педераст Ash (да, были и такие)? Цензура, чтоб ее. Как бы там ни было, новая Streets of Rage в очередной раз подняла планку качества для собратьев по жанру. Хотя бы по качеству проработки сюжетной линии, не свойственной играм рассматриваемого жанра. Mr. X возвращается со зловещим планом по захвату города, с помощью замены высших чинов на идентичных роботов. Шеф полиции – старый друг экс-полицейских – исчез. Вдобавок ко всему, по городу прошла волна взрывов. Adam слишком занят, чтобы помочь и к команде присоединяется киборг Dr. Zan (схожий по своим характеристикам с тяжеловесом Max'ом). От него–то герои и узнают о грозящих мегаполису бедах. То, что прошло бы в предыдущих играх серии как полноценный сюжет, здесь являлось лишь присказкой. Отныне повествование неустанно развивалось в полноценных диалогах между персонажами. В начале\конце уровня они бросали реплики в духе: «Что за этой дверью? Пойдем – проверим». За дверью обычно оказывалась очередная порция вражин, ведомая скриптами на верную смерть…Не ахти что, но это первый шаг к Beat'em up RPG. Шучу, шучу. Зачем же сразу по почкам? Начинаясь как криминальный детектив, игра под занавес превращалась в форменный sci-fi боевик, с роботами-клонами, сумасшедшим профессором, таймером обратного отсчета и мозгами Mr.X в пробирке.. Эта видимость сюжетной линии, была призвана логически скрепить воедино подборку созданных дизайнерами уровней.

Видеоряд Streets of -Rage 3 от части тяготел к фотореалистичности. Мизерные спрайты персонажей первой части, как и красочные, «анимешные» фигурки второй, остались в прошлом. Хотя выверенные пропорции тел, и более темная цветовая гамма заставляли вспомнить именно о первой части трилогии. Из геймплейных нововведений особенно радовало отсутствие ограничения по времени на прохождение «сцен», а также появившаяся шкала, накопив, которую игрок мог применить суперудар, не тратя при этом жизней. В игре появились секретные персонажи – некоторые боссы, после их прохождения, открывались, как новые бойцы. Система апгрейда силы удара с накоплением «звезд» осталась неизменной со второй части. Я обязан особо выделить появление разбега у всех персонажей. Эта, казалось бы, невинная способность, внесла существенный дисбаланс в расстановку сил. Dr. Zan'a, являющегося по своим характеристикам аналогом неповоротливого Max'a, теперь можно «разгонять» до приличных скоростей, пользуясь этой абилити. Согласитесь, что куда приятнее (и эффективнее!) шугать вражин видом несущегося бугая, нежели мальчуганом Skate… Т.е. названного героя можно считать идеальным, это дело техники.

Далее идет стандартное нытье автора по поводу клонированных врагов… бла-бла-бла…упоминание легкости прохождения Bare Knuckle III…бла-бла-бла…превратившийся в жесткое техно саундтрек от Йозо Косиро… Оставим это. Ведь многочисленные достоинства серии с лихвой перекрывают те немногие недостатки, которые уследил ваш покорный слуга – игрок-старпер. Заметят ли эти недостатки люди, желающие просто скоротать вечерок за интереснейшей игрой, вопрос открытый. К сожалению, реиграбельность игр серии такова, что пока вам ночью не начнут сниться предсмертные визги панков и прочих гопников, вы врятли её забросите. Так что, кажется, и мне пора, ибо на улицах разбитых фонарей остались недокалеченные вражины… Куда смотрят скрипты! – а ну-ка всех ко мне!

P.S. За бортом повествования автор оставил Game Gear и Sega Master System - версии игр вселенной Streets of Rage, ибо страшны, урезаны и, самое главное, менее интересны, чем игры со «большой» консоли.

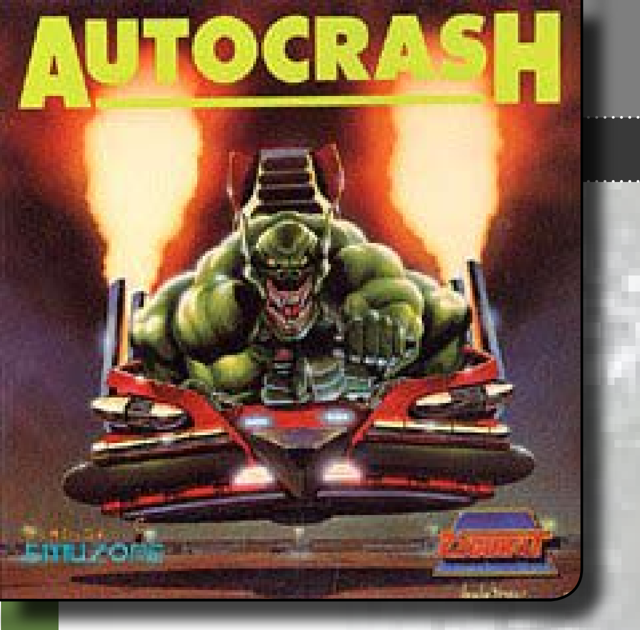
P.P.S. Автор не в коей мере не умоляет ценности таких action-динозавров, как Devil May Cry и God of War – просто под руку подвернулись.







Streets of Rage Remake (только для PC)



Autocras

Издатель/разработчик - Diabolico / **Жанр -** Autoarcade / **Платформа -** ZX Spectrum
Дата выхода - 1991 / **Количество игроков -** 1 / **Объём рома с игрой -** 12 Кб

Jo Riverman

Третьего дня ваш покорный слуга вернулся из славного города на Неве, он же Северная Пальмира (или Венеция, это кому как), Александрия Невская, экс-Ленинград или просто Питер. Удивительный город, доложу я вам, славный помимо культурных достопримечательностей и изумительных чайных магазинчиков, еще и тем, что именно там обитает наш главред Макс Tarantul. О том, чем Питер отличается от других городов необъятной родины слонов (к примеру, той же Москвы) легенды слагаются уже не одно поколение – тут вам и кура VS курица, шаверма VS шаурма, парадная VS подъезд и т.д.

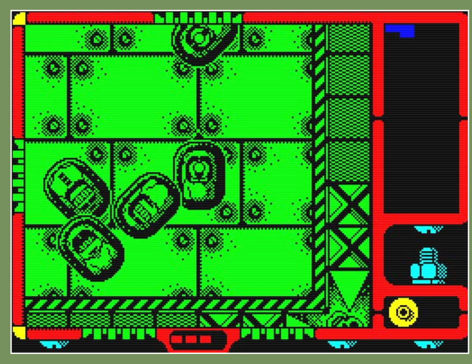
Но, помимо прочего, есть у этого города еще одна замечательная особенность, толкнувшая меня вспомнить о весьма забавном развлечении под названием Autocras. Вы знаете, дорогие читатели, что на самом деле в Питере живут самые богатые люди в России. Удивлены? Поясняю свою мысль. В Москве ездить на машине как попало могут позволить себе только очень богатые люди на соответствующих имиджевых машинах (та-та-та-та-та-тада-да-да-да, все вспомнили заставку “Бригады”). В Питере как попало ездят ВСЕ абсолютно. Знаки дорожного движения и светофоры питерцы считают чем-то вроде постмодернистских уличных украшений – дешево, сердито и радует глаз. О том, что те еще и могут что-то означать, они просто не догадываются. Что удивительно, питерская милиция относится к ним (знакам и светофорам) также! Единственный раз за все время пребывания в Питере, когда я видел, как сотрудник ГИБДД-ГАИ обратил внимание на дорожное движение, произошел у Смольного, когда к нему подъезжал кортеж с мигалками. Надо отдать должное дяденьке мильцанеру – свистел он при этом так, что уши закладывало. Однако, пропустив Больших Мальчишек через перекресток, доблестный страж порядка спокойно направился заниматься своими делами дальше, хотя водители тут же устроили настоящий слалом. Все это наводит на меня на мысль о том, что если ребята из конторы DIABOLICO не были детьми белоэмигрантов, то тогда на их горячей испаноязычной родине любой питерец будет чувствовать себя как дома. Потому что Autocras это игра про машинки и про то, как НЕ НАДО ездить.

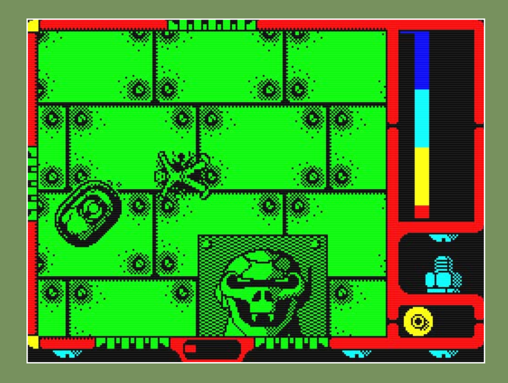
Надо сказать, что Autocras появилась в далеком 1991 году, когда идеи Car-mageddon и GTA уже витали в воздухе, но в силу естественных причин, именуемых мощностью ЦП, не могли быть реализованы на практике (если не брать в расчет Death Racing 2000 образца 1975 года от Exidy Games, также известной тем, что она стала первой запрещенной в США видеоигрой). Однако, если верить старику Фрейду, человек не может жить спокойно без занятия самоуничтожением. Или, на крайний случай, уничтожением ближнего своего любыми доступными средствами. Кстати, ряд последователей Фрейда считает тягу человечества к последнему занятию разновидностью все того же инстинкта самоуничтожения, просто глобальным, принадлежащим целой цивилизации. Autocras же является не только произведением постмодерницткого искусства, но также и аркадной квинтэссенцией подобной психологической мути, не обремененной деталями и лишними подробностями.

Наверное, все уже и так догадались, что Autocras предлагает нам совершить уголовно наказуемое деяние, выражающееся в наездах на ближних в прямом смысле этого слова. Поскольку считать его при этом просто игрой непозволительно, мы приходим к выводу, что Autocras есть оцифрованная борьба человека с фрейдисткими демонами с уклоном в педофилию и садизм, происходящая у него в подсознании. По этой причине сюжет в Autocras отсутствует. С другой стороны, предпосылки к возникновения подобного коллизиума в голове Homo Sapiens каждый может объяснить по-своему, и сюжет нагромоздить ого-го какой.

Однако, к делу. Полагаю, подавляющее большинство из нас в детстве обожало кататься на аттракционе “Веселые машинки” (или как он там назывался?). Ну помните, - такая крытая площадка, сверху натянута сетка под







ИГРОДРОМ

напряжением, а по самой площадке ездят электромобильчики, обортованные резиной. Самый смак, конечно, было не просто погонять на них (хотя тоже весело – педаль в пол, мотор жужжит, сеть над головой сыпет искрами… ляпота!), а вмазаться со всей дури в борт такого же горе-водителя. Собственно, для чего и нужны были резиновые борта. После столкновения машинки, радостно хрюкая моторчиками, разлетались в стороны, тут же становясь жертвами более терпеливых (или неумелых) последователей Гастелло. У кого как, а у меня это был самый любимый аттракцион, тем более что водить настоящую машину я до сих пор так и не научился. Так вот - Autocras это как раз про такой аттракцион. Только по площадке ездит всего один или два противника и сам уважаемый игрок. А еще там надо убивать друг друга. Вот такая жестокая насмешка над безоблачным советским детством.

Откровенно говоря, по первой въехать в чем прикол довольно сложно. Площадка – пустая, по ней, кроме игрока, катается всего одна машинка, еще пара бесхозных отирается по бортам. И все. Нарезав пару кругов любой нормальный человек приходил в недоумение, тем более, что по давно сложившейся совково-спектрумовской традиции игрушка не снабжалась вообще никакими пояснениями. И вдруг – БАЦ!!! В борт застывшей машинки игрока со всей дури влетал злобный оппонент. Результатом этой нехитрой операции, как правило, являлось незамедлительное катапультирование протеже игрока из машинки. Вид у него при этом, доложу я вам, бывал самый идиотский, вызывающий нездоровый ассоциации с обликом семейства Симпсонов.

Так, мля, коррида, решал игрок… и тут протеже-Симпсон приземлялся обратно на площадку. Чтобы, не успев сделать и двух шагов в сторону ближайшей машинки, превратится в кровавую кляксу. Game Over, батенька, вас переехали. А вы говорите GTA.

Ларчик Autocras открывается на самом деле очень просто. Да, это именно та игра, из которой выросли потом Carmageddon, GTA, Flatout и прочие. Все, что требовалось от игрока – нарезая круги набирать увеличивающуюся справа полоску мощности и брать на таран вражеское средство передвижения. Никаких препятствий кроме ограждения площадки и пары других машинок в Autocras нет. Попутно неплохо самому было не попасть под удар демонического супостата, а уж если попал – ухитриться добежать до ближайшей свободной машинки и погрузиться в нее для продолжения корриды. Просто, изящно, крайне весело и не обременено никакими заморочками как и большинство классических аркад. Разогнался, протаранил – и давить, давить, давить!

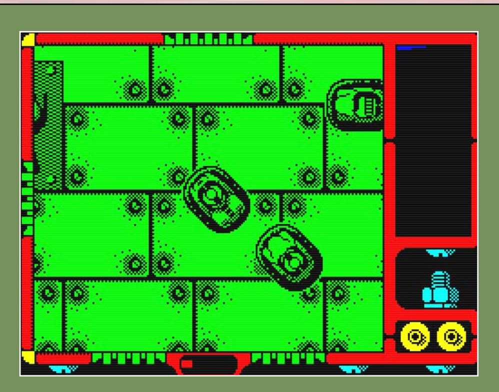
Собственно, исходя из высшего смысла, графика Autocras ни на что не претендует. Ну что тут, право, изображать? Вид на детские машинки сверху да забавно нарисованные персонажи, вылетающие из них при таране? Для этого и анимация-то не нужна. Впрочем, ломать голову над тем, что же мы такое видим, тоже не приходится. Функционально, лаконично и, как это часто бывало на Спектруме, в чем-то условно. В полной мере это относится и к звуку.

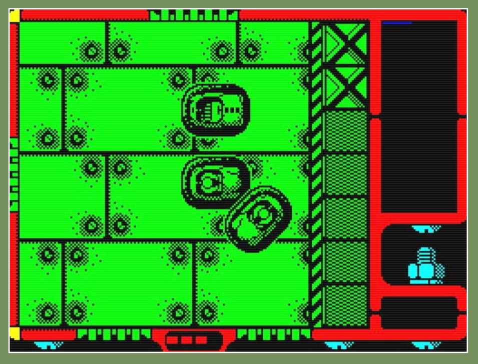
Так что в случае с Autocras налицо классическая аркада не отягощенная ни смыслом, ни сюжетом, что ее ни капли не портит. Совершенно очевидно, что игру можно ставить в один ряд с развлечениями вроде тетриса и принимать в период хандры и обеденного перерыва. Небольшими дозами для поддержания настроения – самое то, что доктор прописал.

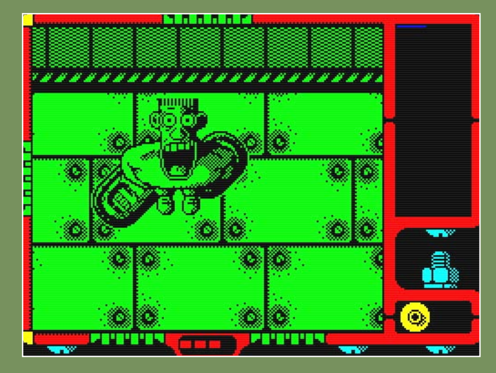
Ах да, а при чем же тут демоны? Ну так вы выбейте врага из его машинки. Как говорил Остап Мария Сулейман Ибрагим Бендер Бей – тот, кто скажет что это девочка, пусть первым бросит в меня камень. Демон это, натурально демон разрушения, бушующий в нашем подогретом юношескими гормонами сознании. Давить таких надо, пока они еще маленькие! Но вот беда – здесь, как и в жизни, раздавишь одного демона, вместо него на поле вылезут два…

P.S.Дорогой Tarantul! Умоляю тебя - будь осторожен при переходе улицы! Искренне твой друг Jo Riverman.

Tarantul: *Дружище, своей статьей ты открыл мне глаза! Оказывается, в жилах коренного петербуржца кипит горячая испанская кровь! То-то же футболиста «Зенита» Андрея Аршавина тянет играть в «Барселоне», в питерских офисах с полудня и до трех часов дня обычно наступает сиеста, а среднестатистического государственного мужа тянет произнести тост на очередном «партсобрании», держа в руке рюмку текилы с лимончиком и солью, а не банальной водки из соседнего подвальчика! Мы, жители солнечного Мадри…, то есть Питера всегда рады гостям!*







ИГРОДРОМ



Deja vu …A nightmare comes true…

Издатель/разработчик - Kemco (Kotobuki System)/Icom Simulations / **Жанр** - Adventure / **Платформа** - NES
Дата выхода - 1990 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 143 Кб

Мартын **matrixdll** Хачатрян

Цель – это то, без чего наше заключение в этом мире кажется невыносимо тягостным.
matrixdll

Немного о себе. Очень сожалею о том, что мои статьи ещё не приобрели того степенного возраста, которым обладают рукописи профессиональных авторов. В первую очередь, это из-за незнания, незнания многого: например, откуда бы я додумался в свою серенькую рецензию к очередной эму-игре вставить мудрые изречения таких великих мыслителей древнего Востока, как Уэсиба Морихэй или же Миямото Мусаси. Кто-то уже наверняка понял, о каком авторе я говорю.

Как автора, этого человека я многоуважаю, но только как автора, поскольку с другой стороны я совершенно его не знаю (даже в лицо, разве что человечка с красной пуговкой вместо носа). Но знал бы его возраст, мне было бы проще оценивать свои способности. И вот, слушая песенку про "Слепого Тигра", я торжественно обещаю многоуважаемой РК Ромомании, а также всем читателям оного журнала, что буду продолжать оттачивать своё мастерство писать!

Ну-с, приступим!

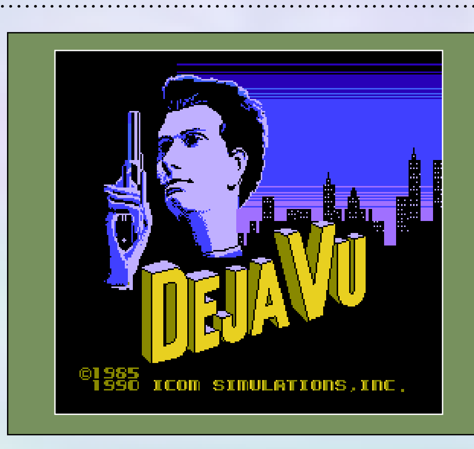
Как всё начиналось… Начнём с предыстории. Игру я эту обнаружил совершенно случайно в архиве НЕС-ромов, ничего подобного в жизни не видел ни на Денди, ни на Сеге. Я, к сожалению, не мастер красноречий. Но начну с того, что искал все игры на букву V, среди найденных на глаза попалась игра с интригующим названием "Deja vu". Сразу скажу, нигде в рунете не упоминалась вышеназванная игра: ни в статьях, ни среди архивов переводов популярных ромхакеров (это в первую очередь, ШЕДЕВР – в плане оффтопа, выражаю огромную благодарность за то, что вы делаете, продолжайте в том же духе!) Это относится и к остальным командам переводчиков… Так вот, как я вам уже объяснил, игра обнаружена совершенно случайно. К счастью, в переводах не нуждаюсь, поэтому расскажу, с чего начинается сюжет…

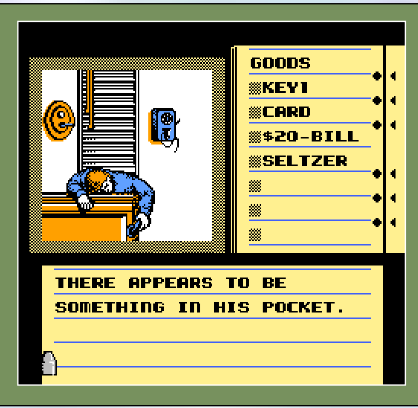
Сюжет. Так с чего всё начиналось?.. Вы (главный герой игры), некто, который просыпается с ужасной головной болью, словно всю неделю он отдыхал в Вегасе. На правой ладони вы обнаруживаете пятна засохшей крови, однако вы нигде не видите и не чувствуете никаких ран. Немного погодя, вы ощутили острую боль в левом предплечье и, завернув рукав, находите небольшой прокол на руке, словно от шприца. «Вкалывал ли мне доктор какое-нибудь лекарство?» - думаете вы про себя. Потом осознаёте, что ни черта не можете вспомнить о том, КТО ВЫ ТАКОЙ! Короче, вы не представляете где вы находитесь, зачем вы здесь… Ни каких воспоминаний. Это всё! Ну что, интригует, не так ли? Учитывая возраст оного квеста (я не побоюсь этого слова)… Остальное я вам при всём своём желании я рассказать не могу, так как сам только начал играть в неё и, честно говоря, это радует меня! Продолжим…

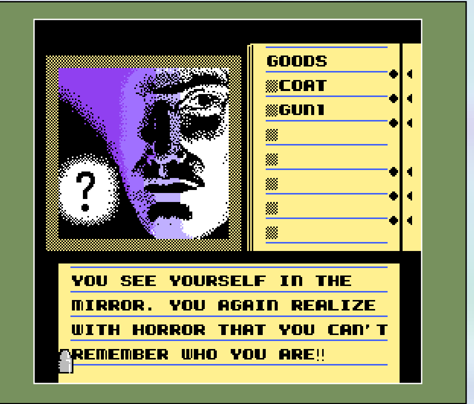
Геймплей. Тут следует начать с неприятного. Без базовых знаний английского языка игра теряет всяческий интерес для игрока, а также становится невозможной для её прохождения, так как в игре присутствует множество диалогов и именно через текстовые сообщения вы должны получать хинты (то бишь подсказки) в затруднительных ситуациях, именно через чтение текста развязывается весь сюжет. Так что ждите перевода (обращение к людям, не знающим «инглиш»).

Ну а пока кто-то уже открывает программу редактирования тайлов и вставляет в игру своё фото вместо экранной заставки, мы двинемся дальше.

Поскольку это квест, основными задачами в котором будут правильное использование предметов и правильное взаимодействие предметов с вашими







командами, то для описания геймплея в “Deja vu” достаточно будет описать удобство управления. Забегая вперёд, объясню вам на конкретном примере: вы видите перед собой дверь. Чтобы попасть в другую комнату, вам надо первоначально дать команду open(открыть) объекту «дверь», а после дать команду move(двигаться) тому же объекту…

Как видно из скриншота, нам предлагают курсорное управление (причём курсор двигается очень плавно, в отличие от других игр на этой же приставке с курсором). А иначе и нельзя: ведь надо дать возможность игроку самому полностью исследовать обстановку. Единственное, что может доставить неудобство в управлении курсором переключение курсора между окошками. Взгляните на фотки, игровой экран разбит на три окошка. Левое – это непосредственно локация (то бишь комната, уровень – называйте как вам удобнее), окно, в котором мы собственно всё исследуем. Правое – это список всех найденных вами предметов, адресов и прочей информаций, пользуясь которой, вы будете или не будете продвигаться по игре. И нижнее окно – окно управления персонажем: там и все ваши команды, о которых я расскажу поподробнее чуть ниже и мини-карта для более удобного передвижения персонажа по локациям. Пока вы всё это читали, половина из вас, читателей, наверняка забыла, для чего я собственно всё это расписываю. Есть одно неудобство в управлении: курсор плавно двигается только в левом окне локаций. И если вы будете передвигать этот самый курсор между окошками, он начнёт с той же скоростью скакать по пунктам меню в следующем окне, что собственно не есть гуд! И не думайте над тем, какую ересь сейчас автор писал тут и какой он ненормальный. Всё прояснится, когда вы запустите эту игру. Ну а в остальном, интерфейс довольно удобный. Больше мне нечего сказать о геймплее… Идём дальше…

Графика. Если вы рассчитываете увидеть квест с интригующей сюжетной веткой с классной анимацией и с прочей шелестящей красочной этикеткой на 8-ми битке (чё то меня понесло), то вынужден вас глубоко огорчить. Картинка, картинка, текст, картинка, текст, ещё текст – вот всё, что вы можете тут увидеть. Всё, чего хватило бы владельцу приставки начала 90-х с лишком… с излишком… Ну если вам мало этого описания, давайте поговорим с усмешкой о левелдизайне. Честное слово, ну взгляните на скриншоты…

Музыка и звуки. Ну что ж, музыка вполне приличная, на уровне таких замечательных «саундтреков» к таким не менее замечательным играм как “Castel-vania” (в жизни не играл в эту игру ни на одной платформе), “Rattle’n’Roll”, “TMNT Tournament” и многим др. А среди звуков обратил внимание лишь на короткий щелчок при кликании курсором на экране.

Собственно говоря, музыкальное сопровождение отлично дополняет и усиляет игровую атмосферу в “Deja vu”: одиночество, толкающее на философские размышления, загадочность как в книжных детективах, быть может немного ужаса (как в PC-игре Scratches). Рекомендация в плане оффтопа: как Минздрав предупреждает о вреде курения, я вам советую поиграть в “Deja vu” под такую музыку как:

1) Layo and Bushwacka - Blind Tiger
2) Peace Orchestra - Who Am I
3) Supreme Beings Of Leisure – Under The Gun

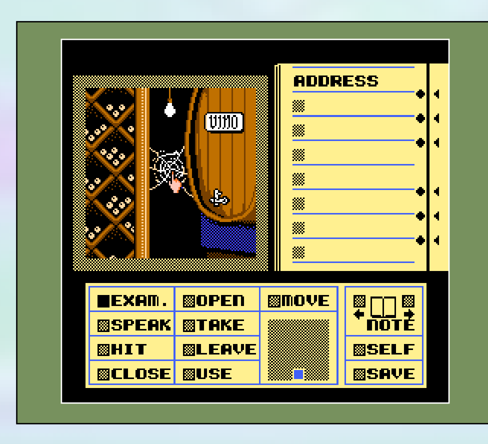
Все эти песни – саундтреки из «Аниматрицы» - второго замечательного творения братьев Вачовски. Атмосфера детектива усилится в разы, гарантирую. Легко найти в рунете.

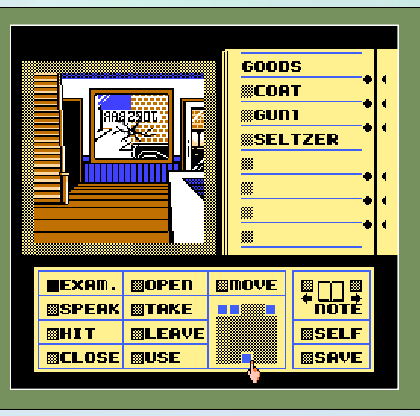
Подводим итоги: не факт, что эта игра является оригинальной на Нинтендо. Наверняка “Deja vu” на NES – всего лишь порт с какой-нибудь более древней платформы. И всё же таких игр именно на Денди (да и на Сега) катастрофически не хватало. Поэтому игру можно назвать стоящей, заметной как минимум.

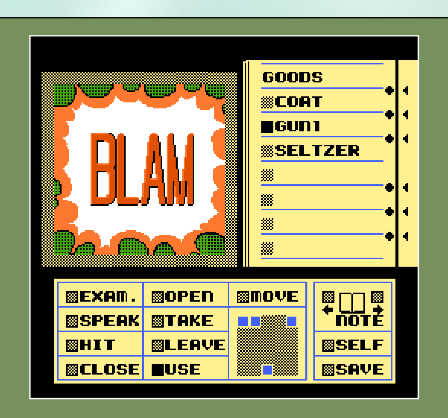
Сюжет: интригующий, побуждает играть дальше.
Геймплей: небольшой недостаток в управлении, а всё остальное вполне приемлемо.
Графика: э-э, отличное слайдшоу!!!
Музыка: прекрасно дополняет игровую атмосферу.
Звуки: практически отсутствуют
Реиграбельность: практически нулевая!

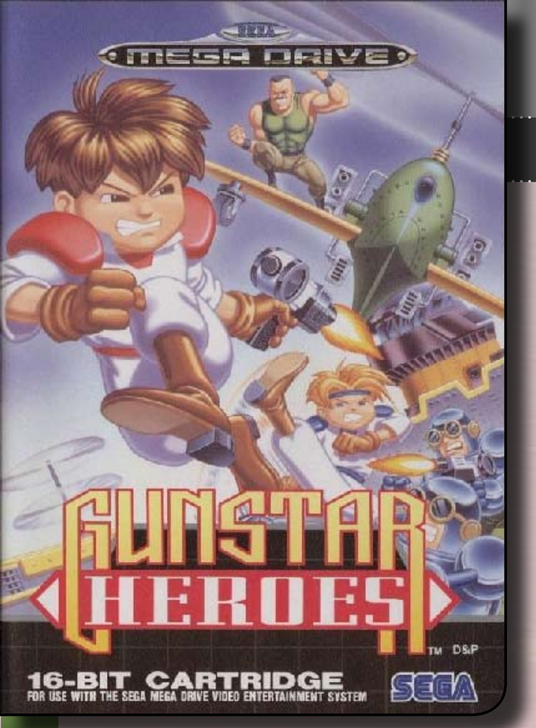
P.S.: знание – ещё не сила. Это я понял, дописывая последние строки этой рецензии. И вот, дослушивая песенку человека, не знающего себя, автор осознал факт, что именно ОНО, а не СВЕРХ-Я (по Фрейду), подсказало ему написать эту статью, вместо того, чтобы готовиться к сессии…

Желаю всем дочитавшим до конца эту статью успешно достигнуть своих целей. До встречи на страницах Ромомании.









GunStar Heroes

Издатель/разработчик - SEGA/Treasure / **Жанр** - Platformer / **Платформа** - SMD
Дата выхода - 10.09.1993 / **Количество игроков** - 2 / **Объём рома с игрой** - 688 Кб

Ханатос

голосом Володарского
Зло... повисло... над... Галактикой...

Трое бойцов бежали по крышам, чтобы остановить негодяя. Собственно, бежали двое, третий, под кодовым именем «Зелёный», (поклонники Кира Булычёва облегчённо выдыхают, ибо другой Зелёный) лихо взобравшись на самолёто-плот, летел рядом.

голосом Володарского
– Мы должны остановить его! – прокричал один из них.

Добежав до стены небоскрёба, они остановились и поглядели вверх. На самом верху небоскрёба стоял (поклонники Кинг-Конга выдыхают, ибо не он) дядька, всем своим видом смахивающий на Межгалактического Негодяя (а по совместительству смахивающего, на Мистера Байсона, фанаты СФ2 ликуйте!)

– Ваша погоня заканчивается здесь!

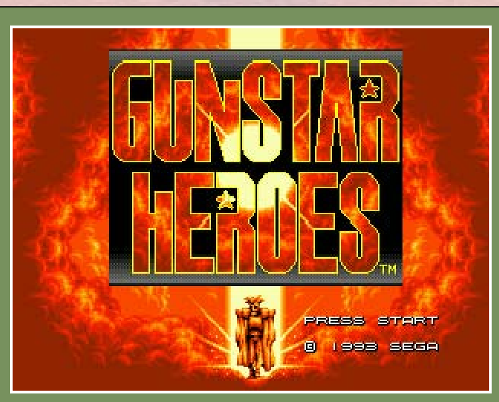
Прокричав эти слова, он исчез, оставив героев в одиночестве.

Вот такая вот завязка одного из самых захватывающих боевиков на Сеге. И в дыму и красном свете появляется название игры GUNSTAR Heroes (что-то вроде «герои звёздных ПМ-ов»), разукрашенное двумя пятиконечными звёздочками. Символично. После стандартной процедуры №1 (нажали «старт», в общем), попадаем на страничку выбора одного или двух персонажей и опции. С первыми двумя пунктами всё понятно и ёжикам, третий же позволяет настроить управление, выбрать уровень сложности, коих аж четыре штуки, послушать звуковые эффекты и музыку. Уровни сложности отличаются друг от друга одним, т.е. тремя: количеством врагов на экране, скоростью их стрельбы и вообще всего, что отделяется от них, и количеством отделяемого. Т.е. на первом уровне сложности лазеры в вашу сторону будут лететь вяло и неохотно, при повышении же уровня сложности до максимального – в руках негодяев оказываются чуть ли не пулемёты. С боссами та же ситуация – происходит перевооружение на более быстрое оружие, у некоторых боссов увеличиваются жизненные силы и все без исключения становятся гораздо менее чувствительными к повреждениям. Собственно, все плюсы и минусы того или иного оружия, и весь интерес можно познать лишь на высшем уровне сложности. Разобравшись с настройками и определив нужное количество участников действа, попадаем на экран с выбором типа стрельбы и начального оружия.

Снизу стоит добрый дядка-учёный, который и объясняет нам, что и почём в этом выборе стрельбы и оружия. В правом углу стоит девочка с синими волосами, (поклонники «Золотого ключика» успокойтесь – это не Мальвина) которая по-идее должна мотивировать нас на подвиги (– Режиссёр! Мотивируй меня! – Ты злишься… (с) Футурама). Типа стрельбы два – первый позволяет бежать во время стрельбы, второй не позволяет. Всё просто. Чуть сложнее с оружием. Первый вариант – классический пулемёт «а-ля Контра», второй – лазер, достаточно сложная в управлении штука, к которой надо привыкнуть, третий – зелёненькая гадость треугольной формы, малое число зарядов компенсируется самонаведением; и четвёртый – огнемёт, стреляет всего на два корпуса вперёд, зато огневая мощь самая сильная – сносит всё и вся на пути. Определившись с типом стрельбы и начальным вооружением, выбираем первую арену боевых действий из четырёх – слева направо – «древние руины» (по которым ещё Соник бегал, вестимо), «подземные шахты», «летающий военный корабль» и «странная крепость». Не будем торопиться – пойдём спасать мир по-порядку. С древних руин.

Осмотримся: птички щебечут, облака плывут, в верхней части экрана видим лицо героя, рядом количество жизней, изначально равных 100 единицам, чуть выше очки и правее два слота, один из которых заполнен выбранным оружием. Логично было бы предположить, что и второй слот для этого же, но, обо всём по-порядку. И сперва о том, что может Герой. А Герой может: бегать, прыгать, стрелять в восьми направлениях (для лазера количество направлений стрельбы возрастает раза в три), бить в прыжке (оччень полезная вещь), делать подкат прямой ногой в голеностоп «а-ля Ковтун» и драться с врагами врукопашную, практикуя эффектные захваты и броски противников через себя. Да, кстати, можно оттолкнуться в прыжке от края экрана и полететь в обратную сторону, высота прыжка возрастает, противники в непонятках. Тут вроде всё ясно, двигаемся вправо. Там нас уже ждут негодяи. Которые ломают дома местных слабодышащих, впалогрудых обитателей! Несправедливость! Замстим! Мстить очень весело, применяя весь тот арсенал приёмов, перечисленных чуть выше. Враги будут живописно взрываться, а экран трястись под стать взрывам. Красота! Враги, которые роботы, которые на земле, дерутся исключительно врукопашную, применяя захваты сзади, удары в поддых, броски через себя и удары ногой с прыжка.

Летающие же недо-вертолёты, стараются попасть исключительно когерентными пучками света, импульсно излучаемыми оптическими квантовыми генераторами, встроенными в корпус. Раскидав первую из бесконечных волн противников, видим летающую непонятно как, то ли утку, то ли лебедя. Подбив его,







получим кружочек с оружием (у меня выпала зелёная самонаводящаяся гадость), подобрав который... мы усилим наше первоначальное оружие! Т.е. выбранный мной пулемёт, стал, во-первых, самонаводящимся, а во-вторых, каждый заряд увеличился в диаметре! Кстати, кого такое положение дел не устраивает, может вернуться к раздельному питанию, т.е. оружию, благо его теперь три штуки – два изначальных и синтез. Пробежав чуть дальше, мы встречаем паренька в красном, который ни в какую не хочет довольствоваться стандартной процедурой выноса. Закрадывается мысль, что казачок засланный оказался, сиречь Б.О.С.С., но после пары повторных процедур он выносится на «ура», освобождая путь дальше и оставляя в наследство кружочек с сердечком. Из африканских поверий мы знаем, что если съесть сердце убиенного противника, то это хорошо. (кстати, можно отстрелить сердечко и у железного гуся) Съедаем, пополняем запас истраченных жизненных сил, и вперёд! А вот и БОСС! Папайа-переросток. От каждого попадания отклоняется в противоположную сторону, что создаёт некоторые трудности при уничтожении. Но можно убить её совсем без трудностей – задача из разряда 2х2. Здоровья у нёе за 1000, стреляется пыльцой и иногда гигантскими гусеницами (рановато ДДТ запретили, а может, сказывается военное положение – денег-то нема в бюджете, да ещё и зима на носу). Выносим гусеницу, ждём поздравлений... а их нет. Закрадывается подозрение некоторого обмана, которое перерастает в уверенность, после появившейся надписи «Go», сиречь «тудысь». Ну, тудысь, значится, тудысь. Идём. Встречаем нашего старого знакомого железного гуся, который одарит нас оружием. Три оружия ни в какую в два слота не влазят (кривой код – а что делать?), поэтому, что взять, а что оставить, решаем на месте путём «научного тыка». Как выяснит, впоследствии, научная мысль, впереди нас ждут ещё два босса. Что, несомненно, радует. Последний БОСС - обычно тот, кто красуется на переднем плане перед выбором стадии. В нашем случае – это самоходная установка с тремя членами экипажа – стрелок, механик-водитель и штурман, тьфу, то есть, главная нехорошая тётка, которую послали завоёвывать этот сектор (поклонники А.П. Чехова, тут имеется в виду именно тётя. Безо всяких там ассоциаций на свободные темы). Кстати, по нескольку боссов будем встречать на каждом уровне. Боссов много, боссы разнообразны – от людей и роботов, до управляемых людьми роботов и роботов-трансформеров (по функциональности сравнимых с «Шестизарядником», фаны десептиконов помнят такого, надеюсь). Боссы (которые роботы) очень красиво и детально прорисованы. Вообще графика в игре хороша. Нет, она не идеальна, бывают игры с лучшей графикой. НО. Одно такое но, но большое! Для боевика такая графика в самый раз. К чему рисовать лишние анимированные движения, когда всё происходит за считанные секунды, а из-за взрывов (а взрывы хороши-хороши) и вызванных ими живописной тряски экрана, иногда трудно бывает разглядеть Героя на поле боя? Вот то-то и оно. Радуют достаточно внятные задние планы и не набивают оскомину передние. Может быть потому, что на них обращаешь внимание в последнюю очередь, я же склоняюсь к мнению, что, всё-таки потому что, нарисованы достаточно хорошо и по делу. Кстати, типов противников в игре не так уж много, поэтому они прорисованы тоже достаточно хорошо, наделены в меру плавными движениями и даже некоторым подобием эмоций, проявляющихся в различных телодвижениях.

Музыка. Музыка в меру быстрая, в меру тяжёлая, в меру героическая. Полный набор музыкальных композиций, которым должен гордится любой боевик, тут имеет место быть. Иногда, в пылу борьбы за освобождение Галактики, ловишь себя на мысли, что готов под такую музыку спасать (тока спокуха пацаны и девчонки, гОтов тут спасать не надо, расслабьтесь – ударение на вторую гласную) не только свою многострадальную Галактику, но и парочку соседних, а то и больше, по сдельной цене, ессно. В целом, музыка хороша, но, опять же не идеальна. Впрочем, это и к лучшему – игра сделана на одном добротном уровне, и глаз не цепляется за что-то, что выбивается из общего и стройного ряда игровых параметров графики, музыки и звуков.

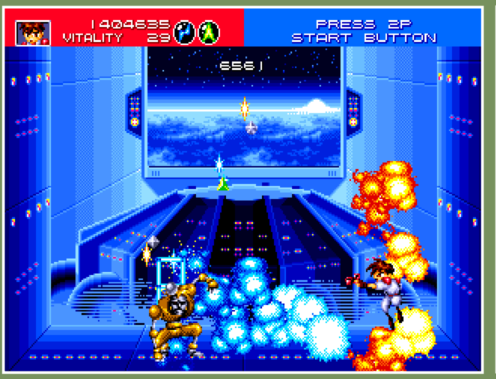
Кстати о звуках – крики «кия», выстрелы и взрывы достаточно органично вплетаются в музыкальное сопровождение, боссы топают, трансформируются, летают – всё под оригинальное звуковое сопровождение. Одинаковых звуков практически нет, поэтому перепутать или быть сбитым с толку каким-либо звуком тут просто нельзя, а ориентироваться по этим самым звукам можно. Что есть «цуба гуд», как сказал бы Hansi Kursch, (поклонники Блиндов! Я не вижу ваших рук!) поиграй он в эту игру.

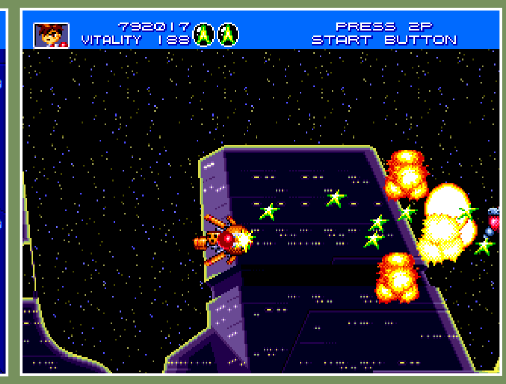
Но чёй-то мы отвлеклись. А нам ещё БОССА рушить. Ну или ему нас – тут всё зависит у кого откуда руки растут, или у кого есть готовый поддаться ПЭВМ. У меня такого в наличии нет, за сим, между землёй и небом – война. И где бы я не был. (с) (Цой жив!?) Поэтому после четырёх безуспешных попыток ломания чуда вражеской мысли, пришлось позорно понизить уровень сложности и с почти физическим удовлетворением разломать, нет, не жостик, и даже не ПЭВМ, а этот механизм цвета Феррари. Разрушив робота и отправив троих пилотов за горизонт, подбираем выпавший кристалл (коих нам ещё собирать и собирать) и радуемся победе и пройдённой стадии.

Остальные стадии так же достаточно хорошо сбалансированы по сложности, их интересно проходить. Есть довольно интересная стадия – помесь Монополии с бойцовским клубом. Такого я ещё не видел. Есть карта, есть кость. Всё просто – кидаем кость, перемещаемся по полю. Кость, кстати, кидает Герой – можно вбок, можно вверх, можно по диагонали закрутить, в общем, каждый кидает в меру своей испорченности. Всего полей 19, на 12-ти из них ждут встречи с боссами или выполнение задания на отведённое время, или уничтожение устройств-механизмов за отведённое же время и т.п. Повторюсь, такого я ещё не видел. (Снимаю шляпу, тайком смахиваю скупую мужскую слезу.) Предпоследнее поле – возврат к началу. Бывает.

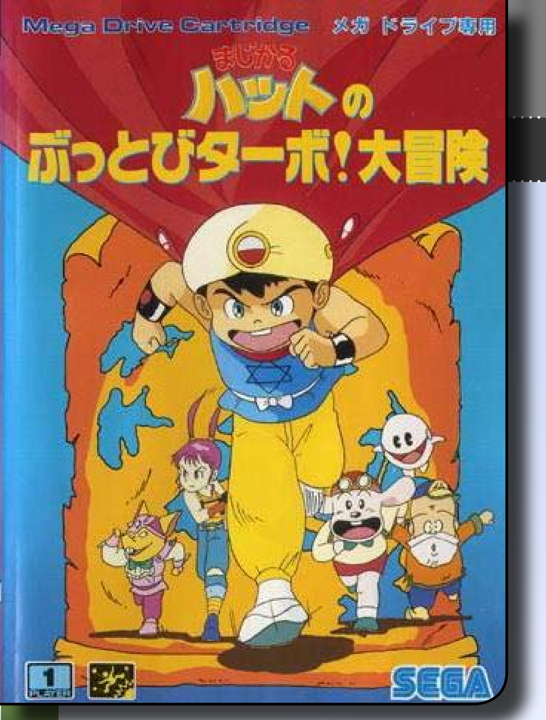
После прохождения первых четырёх доступных стадий, игра не заканчивается. Самое Зло, которое в н-дцатый раз повисло (висит, болтается и не стыдно ему) над Галактикой и непредсказуемая развязка – впереди. Заинтриговани? Дерзайте!







ИГРОДРОМ



Majikaru Hashito no Butsutobi Turbo! Daibouken

Издатель/разработчик - Sega/Studio Pierrot / **Жанр** - Platformer / **Платформа** - SMD
Дата выхода - 1990 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 219 Кб

Globe

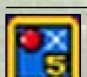
То, что эта игра японского производства и по ходу игры Вам будут встречаться иероглифы, ни сколько не умаляет её достоинств. Пусть вас также не пугает её длинное трудно переводимое название. Лично я считаю, что название любой игры никак её не характеризует и уверен, что, пройдя первую миссию Majikaru Hashito no Butsutobi Turbo! Daibouken, вы не захотите отходить от монитора до того момента, пока не пройдёте всю игру. А разобраться в её тонкостях вам поможет мой обзор.

Сюжет:

Главный герой, то есть Вы – выступаете в роли молодого человека, который своим внешним видом чем-то напоминает не то юного Аладдина, не то совсем молодого старика Хоттабыча. На него возложена миссия по ликвидации боссов, разделивших между собой некогда единый большой континент на несколько островов. В результате победы над каждым из боссов, закреплённый за поверженным босом остров войдёт в состав континента. В финале игры, когда остров будет целым, Вам ещё предстоит сразиться с главным боссом, из-за которого всё и началось.

Геймплей:

Перед началом игры я рекомендую вам зайти в опциональные настройки и увеличить количество жизней героя до 9 (по умолчанию герою даётся только 3 жизни). Вы начнёте игру с единственным своим помощником, в качестве которого выступает яйцо, которое находится в одной из статуй (кстати, очень похожее на персонажа игры Fantastic Adventures of Dizzy). Как оно может вам помочь? Да очень просто: запускаете яйцо во врага и оно, сбивая его, бумерангом возвращается к вам. Учтите, что если по неосторожности произойдёт одно соприкосновение вашего героя с врагом (после второго герой потеряет жизнь), герой лишится яйца (автор написал и, смутившись, задумался над вопросом о корректности формулировки последней фразы {:-\ . При этом автор просит не толковать его слова превратно) и вам придётся вновь искать его в статуях, где вы можете также найти множество бонусов, о которых я скажу чуть позже. А пока яйца нет, вам придётся бить врагов рукой и втаптывать их ногами в землю. Разумеется, для того, чтобы одолеть всех врагов и боссов во время игры, только лишь яйца не достаточно. И в помощь герою в игре предусмотрено несколько видов спец. оружия. Для того, чтобы им воспользоваться, необходимо вызвать контекстное меню и щёлкнуть на соответствующей пиктограмме. Пиктограмма показывает сам вид спец. оружия, а также их количество в вашем арсенале. В контекстном меню, есть ещё одно под-меню, которое попросит вас подтвердить команду. Это под-меню состоит из 2 пунктов: первый (расположен вверху), а именно он нам и нужен, означает “подтверждение команды”. Второй пункт (располагается внизу), объясняет по-японски функцию выбранного спец. оружия. Все виды спец. оружия действуют ограниченный период времени и имеют разный уровень доступности, поэтому для большей эффективности их использования вам следует внимательно читать мою аннотацию к ним. Поскольку просто описать свойство спец. оружия не представляется возможным, мы сделаем это при помощи их пиктограмм:

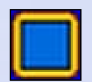
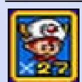
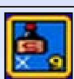
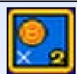
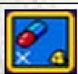
	– спец. оружие, вызывающее высокоамплитудные колебания земной поверхности. При этом все ваши враги при встрече с вами падают замертво. Время действия: 10 сек., доступность: доступно только в борьбе с врагами (не с боссами)
	– при использовании этого спец. оружия вокруг вас образуется защитное поле и вам не стоит опасаться “столкновения” героя с врагами, потому что в этом случае вы их просто сметёте со своей дороги. Время действия: 15 сек., доступность: доступно только в борьбе с врагами
	–хорошенько присмотритесь к чалме на голове вашего героя и вы увидите, что в её центре находится драгоценный камень. При использовании этого спец. оружия из камня вылетает искорка явно магического происхождения. Этот сюрприз нанесёт сильнейший упреждающий удар по врагам и заставит нервничать боссов. Время действия: нет, доступность: доступно в борьбе с врагами и с боссами
	–время останавливается и враги замирают, как каменные истуканы. Можете смело их сбить даже рукой. Время действия: 15 сек., доступность: доступно только в борьбе с врагами







ИГРОДРОМ

	–это собственно даже и не бонус, а просто составная часть контекстного меню. Однако в этот квадратик помещается специальный символ (лупа, горн, меч…), не найдя который вы не попадёте в следующий тур, когда победите очередного босса. Если к концу тура квадратик останется пустым, вам придется вернуться на несколько шагов назад и поискать не разбитые статуи. Лучше всего в поисках поможет вертолёт.
	–это тоже не спец. оружие, а просто составная часть контекстного меню. Она показывает количество жизней вашего героя. Жизни можно потерять при столкновении с врагами, при падении в горячий источник, можно собрать, можно выиграть. В игре есть один важный секрет. Когда вы увидите перед собой длинный красный шест (или пружину), который помогает герою совершить длинный прыжок, знайте, что количество красных кружочков, из которых он состоит – это и есть жизни. Чтобы получить их, надо запрыгнуть на шест, но не сбоку и даже не вверх, а на самый конец так, чтобы шест прогнулся вертикально. Как только вы получите жизнь – кружочки станут белыми. Старайтесь прыгать точно на конец шеста до тех пор, пока все кружочки не станут белыми и тогда вы заработаете большое количество жизней. К примеру, у моего героя к концу игры было 56 жизней.
	– данное спец. оружие увеличивает радиус поражения врагов от вашего удара, враг будет лететь по прямой, несмотря на все преграды и может задеть других. Время действия: 10 сек., доступность: доступно в борьбе с врагами и с боссами.
	– данное спец. оружие увеличивает скорость вашего движения и высоту ваших прыжков. Время действия: 10 сек., доступность: доступно в борьбе с врагами и с боссами
	– после победы над каким- либо из боссов, вы попадаете в мини-игру: на автомат типа “однорукий бандит” или на “уборку”. Здесь как раз и понадобится монета (максимум допускается собрать за один тур не более 5 монет). В этих играх можно выиграть все элементы контекстного меню. 1) Вы опускаете в автомат монету (хотите одну или сразу все, количество опущенных монет пропорционально выигрышу) и запускаете автомат. Барабаны автомата вы должны остановить поочередно: 1, 3, 2. Как только вы остановите первых 2 барабана, вам сразу станет ясно, может ли выпасть выигрышная комбинация или нет (выигрышная комбинация – это выпадение 3 одинаковых символов по горизонтали или диагонали). 2)“Уборка” – это вторая мини-игра, где вам понадобится монета. Здесь каждая монета означает человека с мотыгой, каждый из которых идёт по своей тропе и собирает спец. оружие. Идеальный вариант – это 5 человек. Они соберут всё, что попадется им под руку. В конце один из них упадёт в яму, а остальные подберут ещё спец. оружия и получат определённое количество жизней. Ну а когда у вас в наличии меньше 5 монет, тогда используйте функцию перехода ваших людей с одной тропы на другую (клавиши стрелок).
	– превращает вашего героя в мощного робота с ракетной установкой. Его вы видите на скриншоте с названием игры. По сравнению с ним грозные боссы – “желторотые, неоперившиеся птенцы”. Время действия: 15 сек., доступность: доступно только в борьбе с боссами.
	– используется в основном, как средство передвижения, превращает вашего героя в вертолёт или субмарину. Данное спец. оружие используется в основном для передвижения, хотя для обороны от врагов предусмотрено защитное поле. Время действия: 10 сек., доступность: доступно в зависимости от среды: воздух/вода, для борьбы с боссами не доступен.

Графика:

Графика в данной игре на очень высоком уровне. Персонажи прорисованы чётко, с детализацией. Чувствуется, что при их создании не обошлось без традиций, которые в Японии имеют большое влияние на общество и государство. Я имею ввиду аниме, на котором построены все мультфильмы в стране Восходящего солнца (обратите внимание на то, что мимика и черты лица героев игры прорисованы так же как и у персонажей известных японских мультсериалов “Покемон” и “Сэйлормун: Луна в матроске”). Яркие цвета пейзажей с натуральными оттенками тоже порадуют игроков.

Звук и музыка:

Музыкальное сопровождение под стать графике и очень удачно вписывается в общую атмосферу игры.

Игра, которую я рассмотрел – одна из тех игр, о которой можно сказать, что её сюжет, геймплей, графика, звук и музыка – это компоненты, сочетающиеся между собой очень гармонично, образующие стройную, логически завершённую систему.

Так что, товарищи эму-геймеры, призываю вас: не проходите мимо этой игры!

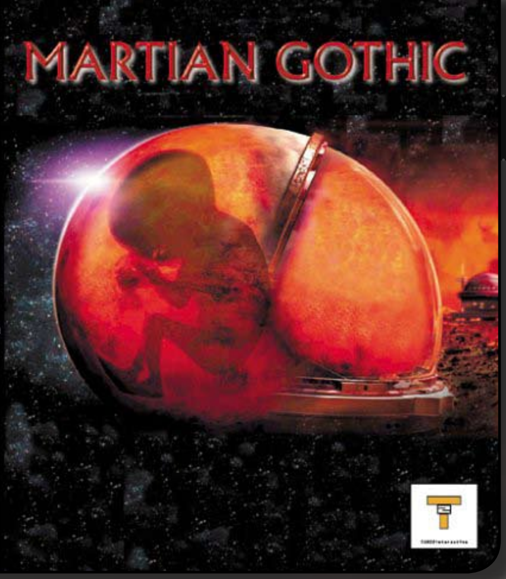
Примечание автора: *в 1991 году Sega выпустила игру “Decapattack starring Chuck D. Head” и многое в этой игре было заимствовано из “Majikaru Hashito no Butsutobi Turbo! Daibouken”: сюжетная линия, элементы оформления, некоторые виды спец. оружия. Однако я бы не стал обвинять одного из разработчиков в плагиате и говорить, что один “срисовал” игру у другого, я не считаю, что “Decapattack starring Chuck D. Head” является англоязычной версией игры, рассмотренной мной в этой статье, японцы как-никак отличились - внесли в игру частичку традиций. Советую вам познакомиться и с “Decapattack starring Chuck D. Head” и вы поймете, чем был мотивирован мой выбор игры при написании статьи.*











Martian Gothic: Unification

Издатель/разработчик - Take-Two Interactive/Creative Reality Software, Coyote / **Жанр -** Shooter / **Платформа -** PSX
Дата выхода - 11.2001 / **Количество игроков -** 1 / **Объём образа с игрой -** 1 CD

Сергей **DHead** Гончаренко

"Is anyone around? Anyone alive? Or dead?
If you're dead – don't answer"
Kenzo Uji

Martian Gothic - один из представителей популярного жанра Survival Horror. От своих собратьев (Resident Evil, Alone in the Dark) игру отличает фантастический сюжет, всё время игры вам предстоит провести на Марсе, но, как и в других играх жанра, придется отбиваться от ненасытных мертвецов, жестко экономить патроны и медикаменты, разгадывать сложные головоломки. По словам разработчиков, их детище представляет собой дикую смесь Alone in the Dark и Space Quest, в общем-то, так оно и есть.

Сюжет

В 11000 году до нашей эры на территорию Антарктиды падает метеорит - кусок марсианской породы. В 1984 году, уже двадцатого века, американские ученые находят его и забирают для изучения.

Через 12 лет после начала исследований NASA объявляет о наличии микроостатков внеземной жизни на поверхности метеорита. В 2009 году на Марсе, в целях глубокого изучения планеты, построена база Vita-1.

17 августа 2009 года с исследовательской базы поступило тревожное сообщение – "Если пошлете корабль с людьми на борту, предупредите команду – никаких контактов друг-с-другом, выжить можно только по одиночке". Больше связь с Vita-1 установить не удалось.

17 июля 2019 года команда из трех человек, отправленная на Марс расследовать инцидент, высаживается на поверхность планеты. Точно следуя инструкциям, они проникают на базу через разные шлюзы. Каждый из них строил свои предположения о том, что случилось с персоналом Vita-1, но то, что предстало перед ними, оказалось страшнее всех их догадок. Ученых поразил неизвестный вирус, они просто загрызли друг друга, а те, кто не смог вынести происходящего вокруг, наложили на себя руки. Что-то таинственное и неосязаемое заполнило собой коридоры, что-то заставляет мертвых подниматься с пола и преследовать спасателей. Ответы на все вопросы кроются глубоко в шахте, созданной исследователями.

Ситуация стандартная, как обычно кругом полная разруха и вы единственный кто может остановить зло раз и навсегда. Но сюжет очень даже хорош, а всё благодаря Стиву Марли – известному в узких кругах американскому писателю-фантасту, ведь именно им был написан сценарий игры, диалоги и реплики всех её героев.

Персонажи

Персонажей в игре трое, каждый из них наделен своим характером и полностью индивидуален. Сейчас я вам их представлю:

Kenzo Uji – специалист в области разработки и анализа компьютерных систем и, так называемой, мегасети. Kenzo является типичным техно-хиппи (музыкальная культура будущего) последнего поколения - далекая, интроспективная личность с замечательным стилем. Он одинок по натуре, но когда требуют обстоятельства, может быть довольно общительным. Как и все мегасетевики, склонен к отдалению от реальности. Депрессивный романтик, в общем.

Martin Karne – офицер службы безопасности, в прошлом военный. Martin быстр и изобретателен, гибок в зависимости от ситуации. Не когда не сдается и действует до победного конца. Он прирожденный лидер даже когда другие не хотят чтобы ими руководили. На мой взгляд, самый харизматичный персонаж игры, наделен неплохим чувством юмора.

Diane Metlock – микробиолог, по национальности англичанка. Образованная и устойчивая личность, обладает недюжинной моралью и физической отвагой. Diane тщательно скрывает все свои страхи и даже в самой экстремальной ситуации не выдаст их наличия. Жизнь для нее одно большое приключение. Актриса, озвучившая Diane, подарила ей приятный голос.

Геймплей

Все Survival Horror строятся из трех основных составляющих: кровавый и жесткий экшен, запутанные головоломки и, конечно же, леденящий душу сюжет. В Martian Gothic квесты преобладают над другими составляющими, здесь вам придется неслабо поломать голову, как ни в какой другой игре этого жанра.

Решения большинства задач строятся на взаимодействии героев между собой, почти как в The Lost Vikings. Следуя приказу, спасатели не могут контактировать друг с другом напрямую: для их общения вам пригодятся рации, а для обмена предметами специальные вакуумные трубки, расположенные в разных уголках базы. В процессе поиска вещей придется мародерствовать - изучая карманы мертвых ученых и осматривая мебель. Инвентарь каждого героя ограничивается пятнадцатью предметами. "Много чего поместится!" – скажут фанаты Resident Evil, но в этой игре квестовых предметов, амуниции и медикаментов столько что их и втроем по карманам разложить проблемно, да еще разработчики добавили в игру немного бесполезного хлама с целью усложнить вам жизнь при поиске нужных решений и просто забить инвентарь. Если что-то вам пока ни к чему можно положить это в один из специальных шкафчиков, а потом забрать. Если вдруг забудете, в какой из шкафчиков вами была спрятана нужная вещь – просто просмотрите содержимое каждого из них с одного из компьютеров. Любой из героев готов подробно рассказать вам о каждом предмете или объекте, притом ни одного одинакового мнения вы не услышите - если







Martin любит промасленные тряпки, то у Diane они вызывают отвращение. Большинство дверей на базе заперто, и чтобы их открыть, нужна карточка определенного цвета (правда, напоминает Doom?) Среди вещей найденных во время прохождения игры мне особенно понравилась радиоуправляемая машинка Buggy, кроме своего прямого назначения (в подробности вдаваться не буду, не прохождение все-таки) её можно использовать для разведки, противники на неё просто не реагируют.

Специальность героя тоже играет не последнюю роль при решении задач. На Vita-1 есть лаборатория, где можно изготовить серную кислоту и нитроглицерин, они вам очень понадобятся. Все манипуляции с оборудованием и препаратами лежат на хрупких плечах Diane. Кончились витамины и противоядия, а со здоровьем неважно? Diane сделает их для вас, нужно только отправить ей растения, собранные в дендрариуме, и вежливо попросить приготовить из них препараты. Kenzo же часть игрового времени будет работать с главным компьютером, а Martin заниматься ремонтом, взломом замков и прочей грязной работой, за которую остальные и браться не будут.

Сохранение реализовано, так же как и в других играх этого жанра, можно сохраняться ограниченное количество раз и в определенных местах. Здесь это любой из компьютеров, просто запускаете игру Martian Mayhem и сохраняетесь, доступно 9 слотов, в саму игру сыграть, к сожалению, нельзя. Ближе к финалу вы найдете ноутбук и получите возможность сохранятся в любом месте (мобильность в чистом виде).

Survivor horror без экшена – не Survivor horror. И здесь он присутствует, но выглядит все как-то тягомотно и вяло. Очень нахватает того драйва, который присутствует в Resident Evil.

Сюжетная линия выстроена великолепно, по мере прохождения вас ожидают несколько приятных сюрпризов и «нештатных» ситуаций, действовать в которых придется незамедлительно. Например, механический голос объявит о том, что из-за поломки фильтра воздуха у вас осталось на несколько минут, придется бросать все дела и сломя голову нестись чинить злосчастный фильтр, а иначе Game Over (точнее Sayonara). Кстати, на базе есть выживший, к себе он вас не подпустит, но через стекло пообщается.

Уже в финале, создав вакцину от вируса и излечив всех героев, заложив взрывчатку в шахте, узнав все страшные тайны красной планеты и, наконец, собрав всю команду у спасательного корабля, вы, наконец, поймете в чем был смысл фразы звучавшей в заставке игры: «…трое придут, но выживут двое…»: вам придется выбрать кому остаться.

Противники

Твари, поджидающие вас в коридорах и комнатах, особым разнообразием не отличаются, да и сообразительностью тоже:

Мертвецы – персонал базы Vita-1, первые минуты игры лежат на полу и не шевелятся. Для мертвых тел они довольно шустро двигаются, а если навести на них ракетницу, становятся бестелесными призраками и парят в воздухе. Эти враги бессмертны, после нескольких точных выстрелов падают на пол, но через некоторое время снова встают на ноги и рвутся в бой. Можно не тратить патроны и оббегать их, но они могут напасть на вас даже тогда, когда вы находитесь у них за спиной (подвели разработчики).

Пауки – небольшие, бесформенные создания, постоянно пытающиеся вцепится в ваше лицо (явно позаимствованы из Half-Life). Не особо опасный противник, но его укусы вызывают отравление. Чтобы убить паука, переверните его пинком на спину, а затем прибейте к полу гвоздем из пневмомолота, хотя можно просто убежать.

Триморф – вот во что вы превратитесь, если решитесь на контакт с кем-либо из команды. Огромная бесформенная масса с руками и ногами. Убежать от него проблематично, а взять гада может только ракетница. В игре будет эпизод, где одну такую тварюгу придется отправить освежиться на поверхность планеты.

Оружие

Что касается амуниции, то патронов катастрофически не хватает, эта игра научит вас экономии. Арсенал хоть и невелик, но в нем есть все, что нужно для расправы над врагами:

Пикколо – маленький дамский пистолет, ваше первое оружие в игре. Патронов к нему море, но и убойная сила не велика.

Пневмомолот – пневматический молоток, стреляет гвоздями. Хорошо подходит против зомби и пауков.

Диаболус – отличается от Пикколо и пневмомолота высокой убойной силой. Лучше всего подходит для охоты на нежить.

Псионара – интересное оружие, стреляет волнами. Псионара поможет вам избавиться от призраков, за время игры понадобится всего пару раз.

Ракетница – самое мощное оружие в игре, защитит вас от триморфов, но против мертвечины бессильно.

Графика

База нарисована на отлично - все помещения выглядят прекрасно и выполнены, по большей части, в стиле «Нео-ретро». Но дела с моделями обстоят куда хуже. Вы видели, как хорошо смотрится красавица Джил Валентайн в Resident Evil? Здесь же вид у персонажей такой, как будто их тесали топором и покрывали акварельными красками. Несколько десятков мертвецов представлены двумя моделями, мужчина и женщина, и выглядят так же убого, как и герои. Иногда враги заслоняют камеру и мешают обзору. Да и с анимацией дела обстоят не лучшим образом. На брызги крови смотреть без недоумения просто невозможно. Графика слаба даже для PlayStation.

Музыка и звук

Единственное что вызывает чувство страха это звуковое оформление игры. От некоторых мелодий пробегает мороз по коже. Звуки и речь тоже на высоте, голоса актеров подобраны подстать характерам персонажей, а коридоры просто наполнены пугающими таинственными шумами. Все четко и гладко.

Плюсы: хороший сюжет и очень логичные квесты.
Минусы: слабый экшен и ужасные модели персонажей.

В итоге мы получаем коктейль из слабенького экшена и мудреного, но логичного квеста. Если бы разработчики уделили больше внимания балансу этих двух составляющих, то возможно игра стала бы таким же синонимом слов Survival horror как Resident Evil или Alone in the Dark. Но, несмотря на все недостатки, вещь очень даже стоящая. Если вы фанат жанра или любитель хороших квестов, но незнакомы с этой игрой, то настоятельно рекомендую её найти, удовольствие от прохождения получите не малое. Остальным геймерам она, скорее всего, не понравится.









Pandemonium!

Издатель/разработчик - Crystal Dynamics/Toys for Bob / **Жанр** - Action / **Платформа** - PSX
Дата выхода - 11.1996 / **Количество игроков** - 1 / **Объём образа с игрой** - 1 CD

Вадим **Полтергейст** Дмитриченко

Какие только платформеры мы не видели на консолях «полигональной эры», но такие, которые при всей своей полигональности выполнены ещё и с классическим "боковым" видом, на них редкие гости. Вот как раз одним из таких гостей решила одарить нас Crystal Dynamics (контора, между прочим, произведшая на свет игровую серию Gex). Ровно десять лет назад, когда PlayStation только осваивалась на приставочном рынке (по крайней мере, на Западе, ибо Азия уже была "подкормлена"), у означенных господ, видимо, ещё не прошла ностальгия по старым добрым "плоским" платформерам. В результате чего свету явился великий и, уж простите, прекрасный "Pandemonium!".

Взгляните хотя бы на скриншоты: много ли чего-то подобного мы видели на 32-битке? Вот-вот. Видя потенциал революционной по тем временам приставки, разработчики решили не уходить от классики и в то же время привнести в жанр свежести. Благодаря чему, сиё решение консервативным назвать язык ну никак не повернётся! Тем более, думается мне, что "Pandemonium!" явил собой первый и довольно-таки весомый шаг Crystal Dynamics от спрайтов (напомню, первая часть уже упоминавшейся саги Gex вышла годом раньше, в 1995-ом) к полигонам. Конкретно в этом случае первый "блин" получился очень даже не комом!

Сюжет

Ну как тут в первую очередь не отметить великолепные MDEC-ролики?! Приятно видеть, что создатели игры осознали все преимущества уже заготовленных и записанных роликов над движковыми! В 1998 году, когда мне впервые в руки попала эта игра, я ещё ничего подобного не видел, а уж тем более на приставках. По большому счёту, такая заставочка вполне прилично смотрелась бы и сейчас, выйдя с игрой для консоли нынешнего поколения. А чего уж говорить о 1996 годе...

Но, оставим все эти технические прелести и взглянем на горькую правду, которую эта внешняя гламурность пытается для впечатлительного геймера сгладить. То есть, о непосредственно сюжете. Возможно, я малость преувеличил, но всё же банальность видна за километр, даже если у входа нам начинают усиленно совать всяческие глянцевые и блестящие "красивульки". Первый ролик повествует нам о том, как шуту Фаргусу, а также его симпатичной подружке и живому посоху по имени Сид, который Фаргусу волей-неволей приходится держать, одной прекрасной ночью приспичило попрактиковаться в магии из башни около своей сказочной деревни (штамп!). Ну, поразвлекались маленько ребята, а потом Фаргусу с Сидом вздумалось заказать девушке с её толстенной книгой магии (опять штамп!) заклинание, вызывающее некоего зелёного зубастого уродца. Ну и, разумеется, друзья и не догадывались, во что обернётся такая вивисекция над магией: появившийся монстр полетел к деревне ребят, колоссально вырос в размерах и... банально сожрал бедную деревушку! Теперь Фаргусу и его девушке, естественно, придётся исправлять свою оплошность, для чего, согласно книге магии, надо найти некое древнее место загадывания желаний. Перед тем, как заглотить бедную деревушку, зелёное чудо непонятно откуда приобрело дар речи и произнесло: "Я ваш повелитель!" (очередной штамп). Вот такая вот банальная завязка. Хочу вас уверить, что MDEC-ролик развязки этой истории после прохождения всех уровней принесёт гораздо больше веселья, нежели первый, ибо исполнен с неплохим юмором. Но абстрагируемся на несколько секунд от привязки сюжета к геймплею и вдумаемся: а нужен ли вообще сколько-нибудь серьёзный сюжет для подобной игры? Изменилось бы ваше отношение к "Pandemonium!", содержи он исключительно беготню по уровням? Вот и я говорю, что нет. Сюжетные MDEC-ролики здесь имеют лишь украшательскую функцию. Так что не будем более задерживаться на этом аспекте и двинемся дальше.

Геймплей

В главном меню, помимо привычных пунктов "Новая игра" и "Опции", видим и такой нехарактерный для поздних игр PlayStation пункт как "Пароль". Год выпуска игры всё объясняет. Понятно, что в Crystal Dynamics просто решили пока не трогать диковинную по тем







ИГРОДРОМ

временам инновацию под названием "карта памяти". Гораздо хуже было бы, если бы игроваятели вовсе обделили геймера какими-либо "средствами самосохранения", ведь в "Pandemonium!" совершенно не предусмотрены continues'ы! Здесь-то нас старый приятель Password и спасает. Да и сама организация уровней такова, что ей с головой хватит и проверенной временем системы!

Кстати, об организации уровней. Вы до сих пор думаете, что в жанре классического платформера уже нельзя придумать ничего инновационного? Можете откинуть эти мысли в сторону, люди из Crystal Dynamics уже доказали обратное. И здесь я вынужден сослаться на тот самый Crash Bandicoot (см. "Ромомания" #3), ибо системы выбора уровней в этих двух играх по сути практически идентичны (кстати, и CB, и "Pandemonium!" выпущены в 1996 году. И этими двумя совпадениями список не заканчивается. Об остальных чуть позже)! В обоих платформерах между уровнями открывается что-то вроде карты выбора уровней, на которой, помимо переходов на новые, можно возвращаться и на прежние! Например, с целью собрать пропущенные в прошлый раз ящики/монетки или, в крайнем случае, отомстить ненавистному монстру за потерю попытки). Так как в "Pandemonium!" фигурируют два персонажа, на этой же межуровневой карте с помощью кнопки "треугольник" можно поменять перса. Разработчики наделили персов разными способностями: если девушка умеет делать двойной прыжок (а в голове тут же всплывает Monster in my Pocket), то шут с помощью кнопки "круг" может совершать некий акробатический трюк, похожий на "колесо", приносящий врагу столько же урона, сколько и рядовой прыжок. Последний, как и полагается в классическом платформере, должен производится на голову супостата (примитивно, но... классика ведь). Должен заметить, более востребованным оказался double jump, поскольку для меня урон посредством прыжка вполне заменяет фаргусовский акробатический трюк, от которого толк есть лишь в единичных случаях. Помимо вышеозначенных средств самообороны, имеется и другое чрезвычайно полезное оружие - стрельба некой убийственной плазматической субстанцией. Чтобы овладеть возможностью "извергать" такие лучи, на уровнях нужно подбирать соответствующие бонусы, выполненные в виде небольших кружочков разных цветов. Синий даст возможность замораживать супостатов, а затем разбивать оледеневшие фигуры. Выстрел зеленой субстанцией уменьшит врага до микроскопического размера (и тут же ассоциация с последней схваткой в TMNT 3: The Manhattan Project), после чего его можно без особых усилий раздавить. Преимущество оружия красного цвета (огненного) в том, что выпущенные с помощью лучи действуют мгновенно (всё же это огонь). А вот эффективность такого оружия всё же поменьше первых двух - в особо живучих противников приходится выпускать сразу несколько "снарядов". Правда, у стрельбы цветными лучами есть и два досадных недостатка: во-первых, при получении малейшего урона главперс теряет эту возможность; во-вторых, герой не имеет возможности стрелять вверх и вниз - только по сторонам.

Изначально разработчики дают нам две жизни и три попытки (если считать т.н. "нулевую"). Как и в любом порядочном платформере, на каждом уровне найдётся, по крайней мере, одно "сердце" (для пополнения жизни, вестимо) и целая куча всяческих монеток, традиционно предназначенных для увеличения количества попыток. Однако монетка монетке рознь. В центр каждой из них впаян драгоценный камешек. Если встречающаяся в подавляющем большинстве случаев монета с зелёным алмазом даёт нам одно очко, то с красным - пять, а уж совсем редкая - с розовым камешком, - даёт нам аж 25. На уровнях также можно встретить бонус в виде окаймлённой красной цифры "2". Сия вещичка на некоторое время будет удваивать количество собранных "монетных" очков. Но если вы думаете, что для набора попытки достаточно ста очков, то ошибаетесь. Программеры Crystal Dynamics (а кто знает, может, и высшее руководство конторы) решили усложнить жизнь геймеру и поставили лимит в 300 очков, добраться до которого не так легко. Плюс к тому, как я уже говорил, напрочь отсутствующие continues'ы. Однако в остальных аспектах геймплея разработчики проявили редкую демократичность. Например, тот факт, что после потери попытки счётчик "монетных" очков не собьётся на ноль, просто не может не радовать! Более того, даже все собранные на уровне монеты вновь займут свои прежние места! Зато такое решение чуточку снижает стимул играть как можно аккуратнее. А аккуратность в "Pandemonium!", как показывает практика, в отдельных случаях становится просто обязательным условием игры! Причём чаще всего нам нужно сочетать эту самую аккуратность со стремительность, что







на некоторых уровнях крайне сложно совместить. К примеру, нам требуется пробежать по каменному мостику, на который то и дело падают здоровенные булыжники, при этом в воздухе заманивающе вертятся монетки, а по мостику бегают живые сталактиты (или сталагмиты, чёрт их знает)! Поверьте, крайне сложно пожертвовать даже парочку монет на сохранение попытки! Сразу видно, что вакансию дизайнера уровней "Пандемониума" занял человек с задатками психолога. Несмотря на всё это, от уровня сложности игры лично у меня возникли совершенно неоднозначные ощущения. Даже на высоких уровнях есть немало участков, проходимых геймером просто играючи, так сказать, на "автопилоте", а в начале встречаются далеко не простые места. Удивительно, но при всём при этом встретить действительно умного врага на первых четырёх уровнях крайне сложно: у большинства... эээ, особей всё, на что хватает их мозгов, - тупое хождение туда-сюда, не имеющее ничего общего с сопротивлением. Встречаются, конечно, и уникумы. Например, взбесившиеся растения-убийцы, отдельные виды которых способны испускать в небо... пузыри! Или уже упоминавшиеся мной ожившие заострённые камешки. Их особенность состоит в том, что они повторяют прыжки героя, не давая ему пройти вперёд. Однако и подобное довольно легко преодолимо. Так что враги в игре на начальных уровнях служат скорее простым украшением, чего не скажешь об их коллегах в раундах начиная с пятого, "грибного". Там уж придётся вертеться волчком, чтобы не попасть под прыгающие мини-грибочки и изрядно уворачиваться от летящих шляпок бешеных мухоморов. О дальнейших уровнях и говорить не приходится, враги там будут, что называется, давать прикурить гораздо чаще. И настолько упорно, что геймпад (или, что менее вероятно, клавиатура) будут совершать полёты в сторону стенки довольно часто). Ладно, утрирую. В любом случае, как только вы поиграете на пятом и дальнейших уровнях, вы меня поймёте).

Теперь о ландшафте уровней. Объяснять, думаю, не нужно, что каждый из них индивидуален и представляет игроку свои, так сказать, эксклюзивные трудности. И не забываем, что каждый раунд делится на две или даже три фазы, каждая из которых отличается от своих коллег по уровню практически всем. Возьмём, к примеру, упоминавшийся Fungus Grotto ("грибной"). Вторая фаза заставит нас покататься по узкой каменной дорожке на нехиленькой скорости, попутно перепрыгивая приличные по размерам пропасти и уклоняясь от острых каменных шипов. Но это не единственная изюминка Fungus Grotto. В первой его фазе присутствуют некие магические ворота, по прохождении которых герой превращается... в лягушку! Герой, в виде этой рептилии, может лишь высоко прыгать. О других изысках, присущих человеческим героям, можете даже и не думать - лягушке они не к чему. Разумеется, до конца игры вот так прыгать нам не придётся; в конце первой фазы имеются "обратные" ворота, преобразующие зелёную тварь снова в человека. Но не подумайте, что такие вот изюминки присутствуют только на Fungus Grotto, я привёл его лишь в качестве самого яркого примера оригинальности мышления геймдизайнеров Crystal Dynamics. Довольно любопытный бонус-уровень предоставит нам и третий уровень. Практически в самом начале раунда есть небольшой каменный люк, через который герой попадает в небольшую комнатку с мишенью и трубкой. Схватив при падении огненный боевой бонус, нужно, прыгая на батуте, стрелять в мишень, отчего из трубки, расположенной выше, будут падать монетки и удваивающие бонусы. И чем точнее вы будете попадать в мишень, тем гуще будут ваши золотые потоки. Разумеется, до бесконечности стрелять по бедной мишени вам никто не даст - через некоторое количество выстрелов она просто свалится, и вам придётся продолжать двигать дальше. Повеселились и достаточно.

А теперь, как я и обещал, о двух других обещанных совпадениях с "классическо-боковыми" уровнями первого Crash Bandicoot. И оба они находятся во второй фазе третьего уровня. Во-первых, это попеременно выдвигающиеся сверху и снизу длинные металлические шипы (правда, в творении Naughty Dog они были выполнены из другого материала). Возможно, это и не стоило бы считать совпадением, если бы не абсолютно идентичные места расположения и системы их движения относительно друг друга. Уж слишком всё это похоже. Во-вторых, периодически зажигающиеся и потухающие факелы. Время между этими процессами подозрительно похоже на соответствующее время в CB! Так что, уж извините мне мой цинизм, возможно, это вовсе и не плагиат (тем более, решительно неизвестно, кто у кого украл), но вот слишком всё это подозрительно







выглядит, согласитесь.

Подводя итог, хотелось бы выразить разработчикам игры благодарность за то, что они разнообразили классическую форму игропроцесса платформерного жанра. Разве после такого у кого-нибудь повернётся язык сказать, что Crystal Dynamics неверно использовала потенциал консольки для выпуска “стандартненького” платформера? Вот и я сомневаюсь. Геймплей “Pandemonium!” иногда просто-таки продыху не даёт пальцам и голове геймера, заставляя его сконцентрироваться только на игре. А это и есть основное назначение аркады, не так ли?

Графика и анимация

Конечно, придумать такие миры можно для любой платформы. Но так их реализовать, уж простите! Ничего лишнего, каждый элемент ландшафта лежит там, где нужно! Если уровень лесной, значит, здесь вы увидите зелёную травку, деревья, водопады и даже что-то вроде арбузов (правда, каких-то продолговатых); если пещерный, то непременно весь антураж будет в тёмных “каменных” тонах. А всё ради чего? А ради того, чтобы геймер прочувствовал атмосферу каждого уровня, чтобы он поверил, что вот это действительно лесная поляна, а это - грибной мир. И, как ни странно, этому способствуют даже статичные бэкграунды! Так что к общему виду уровней придирок не может быть изначально, настолько всё выполнено опрятно, аккуратно и вместе с тем профессионально!

Но будем глядеть правде в глаза: технически отдельные элементы явно слабо детализированы, текстуры пола и земли нередко оставляют желать лучшего, а анимация движения персонажей, хоть в большинстве случаев нареканий не вызывает, всё же имеет, на мой взгляд, небольшой огрех. Для времени бездействия главперсов девелоперы решили сделать несколько кадров, показывающих скучающее их состояние: ставят руки на бёдра, переваливаются с бока на бок. Получилось, сразу скажу, не ахти. Но уже приятно, что анимацию решили разнообразить, пусть и не совсем удачно.

Зато очень красиво выполнены эффекты выстрелов разноцветными лучами. Причём, помимо их внешнего вида, тщательно проработана и анимация движения этих лучей, во все “периоды” их существования. А модели персонажей издалека смотрятся вполне достойно. Однако, к примеру, в главном меню, где они стоят довольно близко, лучше на них глядеть поменьше. Полигонами они явно “недокормлены”.

В общем и целом, графика оставила весьма приятное впечатление (первый раз - ещё восемь лет назад, на “железной” консольке. Для 1996 года, хочу вам сказать, очень и очень нехило. Скриншоты тому лишнее доказательство.

Музыка и звук

На некоторых уровнях музыкальное сопровождение “Pandemonium!” выполнено в стиле а-ля «волынка истинного шотландца». К трекам других уровней особых придирок тоже нет, ибо каждый из них привязан к соответствующему по стилю раунду. Хотя, если говорить о восприятии, я бы всё-таки предпочёл слышать такие композиции в какой-нибудь фэнтезийной RPG, нежели в платформере. Из звукового оформления игры, если честно, мне понравились лишь звуки выстрелов цветными лучами. Особенно “уменьшающими”. Вот тут они, действительно, эффектны и к месту. А вот звуки прыжков (а также попадания при этом на головы врагов) немного разочаровали… В целом же музыкальное и звуковое оформление игры на “отлично” справляется с задачей поддержки геймплея, хоть шедевральным его и не назовёшь.

Плюсы игры: Удачная реализация геймплея, неплохая графика, безупречное исполнение каждого уровня в его неповторимом стиле, оригинальные бонус-уровни, блестяще выполненные сюжетные ролики

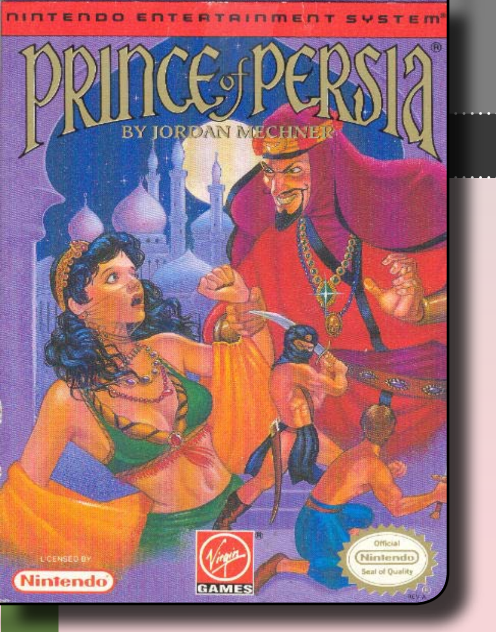
Минусы игры: Далеко не идеальная анимация, несбалансированная сложность, слегка раздражающие звуки.

Что ж, думаю, задачу Crystal Dynamics можно считать выполненной, что называется, на “ять”. Перед нами один из лучших представителей жанра “плоских” платформеров на “полигональных” платформах. Скажите, где ещё вы видели настолько атмосферные уровни в простой аркадной “бегалке-прыгалке”? Так что не стоит считать PlayStation приставкой только для игр “новой формации”. Только что мы убедились в том, что у сего жанра ещё есть порох в пороховницах. И у кого после этого повернётся язык назвать его устаревшим?









Prince of Persia

Издатель/разработчик - Virgin Interactive/Brøderbund, Motivetime / **Жанр** - Adventure / **Платформа** - NES
Дата выхода - 11.1992 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 74 Кб

Максим **Tarantul** Белоусов

Персидский принц... Девушки и юноши ассоциируют в своем молодом уме это слово с разными понятиями. И если для первых перед глазами сразу встает образ молодого смуглого красавца с харизмой Омара Шарифа и кошельком, туго набитым динарами, то для вторых это словосочетание однозначно освежает в памяти рыжего человечка, бегающего в белой пижаме по различного рода катакомбам. Сколько ночей было проведено с целью доставить его до пункта назначения – злодея Джаффара, похитившего его возлюбленную. Сколько бумаги было переведено под черновики для записи паролей игры...

Prince of Persia – игра с богатой историей. Она прижилась на многих платформах, начиная с компьютера 80х годов прошлого века и заканчивая... компьютером века двадцать первого. У нее было множество фанатов. Впрочем, почему «было»? Их и сейчас полным-полно. Даже, несмотря на новую инкарнацию Принца на современных машинах, многие по-прежнему предпочитают скоротать время, играя в классическую версию. То, что вышло на NES в свое время, как ничто иное подходит под этот термин. Для восьмибитной приставки игра и вовсе оказалась шикарным хитом, ставшим одним из заглавных тайтлов платформы. Почти полное отсутствие музыки, небогатая палитра уровней и лишь звук топающих шагов принца – вот она, атмосфера этой игры. Сложнейшие прыжки (с места, с разбега) через пропасти, захватывающие дуэли со стражниками, небольшой налет мистики и всего 60 минут на прохождение игры. На первый взгляд, условия более чем спартанские. Постоянное движение должно сочетаться с размеренностью мысли и отточенностью внимания: вовремя не заметил ловушку в полу – ты труп! А ловушки в этой игре ох как не просты! На каждом уровне они очень щедро расставлены добрыми разработчиками игры. Все эти шипы, выскакивающие из пола, да гильотины, щелкающие своими зубьями, следует проходить с максимальной осторожностью. Подходить небольшим шажочком все уровни тоже не получится – часики-то тикают... Вот он, где баланс игры зарыт. А именно баланс заставляет игру притягивать нас к себе. Но перейдем к разбору игры по косточкам.

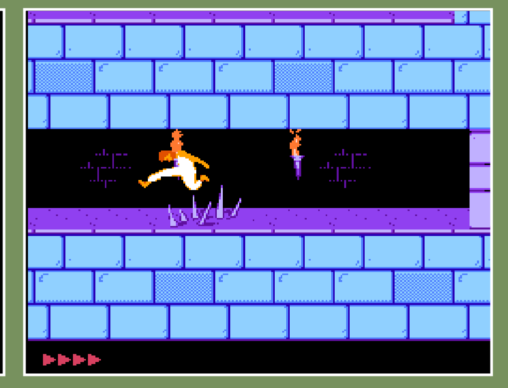
Сюжет игры... В общем-то, он как и у любой экшн (хотя, какой тут к черту экшн?!) игры отсутствует начисто. Можно заметить в процессе прохождения игры его небольшие зачатки, типа поиска меча на первом уровне и появления двойника принца из волшебного зеркала в середине игры (потом этот двойник еще несколько раз перейдет нам дорогу). Все остальное время занимаемся обыденной работой, т.е. пытаемся пробраться к выходу на следующий уровень в максимально короткий срок. Но отсутствие сюжета абсолютно никак не влияет на играбельность данного продукта. Напротив, оно помогает сконцентрироваться на самом игровом процессе. Предупрежу сразу, если захотите сыграть в Принца, сразу же запаситесь бумагой и ручкой для записи паролей уровней, ибо переигрывать каждый уровень придется помногу раз. Здесь как в гонках: чем большую фору по времени получишь на первых (относительно простых) этапах игры, тем больше будет шансов уложиться в отведенный на её прохождение час.

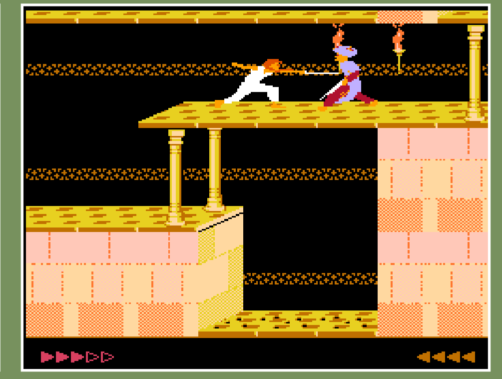
Счастливые обладатели NES, купив картридж с Prince of Persia, очень часто были просто шокированы плавностью движений главгероя. Уж что-что, а вот на проработку «физики» персонажа разработчики потратили явно много времени. Внимание уделено практически каждой детали, отчего принц ведет себя весьма натурально. Ни в одной из игр, когда-либо выпущенных для NES, я не видел такого качественного исполнения персонажа. Но чем-то ради такой красоты нужно и жертвовать. А пожертвовали противниками. Разнообразие небольшое: стандартный стражник (разных расцветок), оживший скелет и двойник принца. Больше в катакомбах никто не обитает. Чтобы чуть-чуть разнообразить игру (в плане опасности для жизни нашего аватара), создатели решили «подсыпать» в некоторые снадобья, которыми поправляет свое здоровье принц, немножко яда. Представьте, каково это, бежать из последних сил по лабиринту катакомб, имея в запасе всего одну дольку жизни, в поисках лекарства, найти его, выпить и окочуриться, ибо оное было отравлено. Прямо русская рулетка на персидский манер.

Звуковое оформление игры сделано весьма любопытно: от разнообразия музыки в игре разработчики просто-напросто отказались. Одна и та же мелодия звучит на протяжении все игры! Поэтому, многим надоедает, и в скором времени удостаивается чести быть выключенной. Зато акустический упор в игре был сделан на звуки. Порой просто необходимо вовремя услышать стальной звук поднимающихся ворот при наступании на секретную плиту в полу. Или на слух оценить неустойчивость одной из плит, которая только и ждет момента обрушиться принцу на голову. А звуки сражений со стражниками просто радуют ухо, особенно если сражение проходит с вашим преимуществом.

Подводя итоги, хочу напомнить уважаемым читателям. Не забывайте классику! На то она и классика, чтобы, даже спустя многие десятки лет, оставаться в нашей памяти и в нашей душе. Весьма лирично, не находите? Но на то он и Принц Персии, чтобы пройти все выпавшие на его долю испытания и воссоединиться со своей возлюбленной, несмотря на все козни злого Джаффара.







Slayers

Издатель/разработчик - Banpresto/BEC / **Жанр** - RPG / **Платформа** - SNES
Дата выхода - 24.06.1994 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 1,16 Мб

Amianta

Для большинства поклонников аниме название «The Slayers» ассоциируется с забавными приключениями «гениальной волшебницы» Лины Инверс и ее друзей. Как водится, сначала было слово (то есть рассказы (Если мне не изменяет память сначала был именно ТВ-сериал, а потом манга – прим. Jo Riverman'a)), которые оказались настолько популярными, что вслед за ними появились аниме-сериал и два его продолжения, а также книги, фильмы, сериалы на видео и ролевая игра. О ней-то и пойдет речь.

Сюжет. Мир «Рубак» - классическая фэнтезийная вселенная. Небольшие королевства и дремучие леса, монстры и призраки, драконы и волшебники, колдовство и интриги… Нашим главным подопечным на протяжении всей игры будет очаровательная рыжеволосая волшебница – та самая Лина Инверс. Впрочем, в конце первой части мы узнаем, что это была не совсем она (такая вот незадача!). Итак, игра начинается с того, что потерявшую сознание Лину находят жители небольшой деревеньки, у которых как раз проблемы с гоблинами. Не мудрствуя лукаво, они переносят Лину в деревню и, когда она приходит в себя, убеждают сразиться с гоблинами. Путем сталкивания в гоблинское подземелье. Все бы ничего, но наша подопечная потеряла память и не помнит ни кто она, ни большинство заклинаний.

По ходу игры к Лине присоединяются ее старые друзья. Путешествуя с ними по городам, лесам, башням и подземельям, и выполняя разные задания (а заодно добывая сокровища), Лина выучивает новые заклинания. Ей придется сразиться и со своей Копией, которая здорово подорвала репутацию Лины своими действиями. В конце концов, Лина &Co вступят в схватку с таинственным священником Кселлосом и его хозяйкой - Королевой-Зверем Зеллас. Здесь же они узнают кое-что неожиданное о Лине и ее Копии. На этом кончается первая часть игры. Вторая часть намного короче. В ней наша команда искателей приключений собирает ключи к горе, где их ожидает финальный бой – со священником Резо и Шабранильдо (в сериале этого демона звали Шабранигдо – прим. Tarantul'a).

Геймплей. Ничего сложного. Никаких долгих и мучительных блужданий по карте – выходим из города (или куда там нас занесло) и на карте выбираем следующее место назначения. Впрочем, пока не выполним нашего задания здесь, дальше хода нет. В городах можно купить новые вещи (оружие, доспехи и др.) и отдохнуть в гостинице. Также вещи можно найти в сундуках. Правда, все-все-все с собой носить не удастся – ограниченный размер «рюкзака» не позволяет. В результате, ближе к концу можно не получить классную вещь из-за полностью заполненного «рюкзака». Так что нужно вовремя продавать устаревшие «моделей» оружия и доспехов.

Бои пошаговые, думайте над ходом сколько угодно! Почти все персонажи владеют боевой и исцеляющей магией, так что особых проблем быть не должно, главное вовремя пополнять запас маны с помощью магических камней. На каждом континенте нам нужно зайти в дом разбойников и разобраться с оными. Особой прибыли от этого не будет, впрочем, напряга тоже. Наверное, разработчики решили оправдать Линино прозвище «Бандитоубийца».

Графика и анимация. На скриншотах видно. По-моему, очень симпатичная.

Музыка и звуки. Неплохо. Хотя, если долго сидеть за этой игрой, то начинает надоедать.

Плюсы: симпатичная графика, удобное управление, неплохой сюжет.

Минусы: отсутствие официального перевода с японского на доступный язык (хотя бы английский). Любительский перевод мне попался только один и тот незаконченный. Впрочем, главное меню и имена героев переведены, а сюжет вырисовывается по ходу игры.

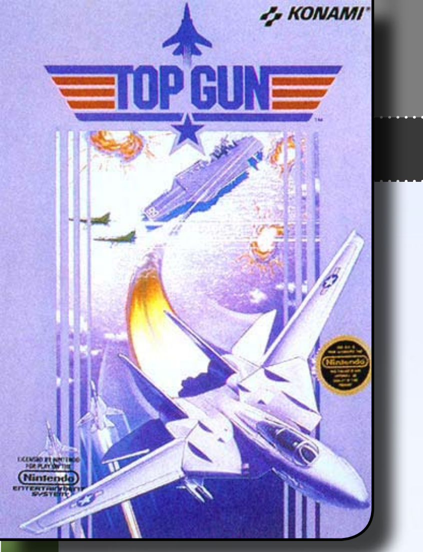
Самое время подвести итог. Всем любителям аниме в целом, и «Рубак» в частности – играть обязательно! Думаю, что и для остальных любителей РПГ часы, проведенные за The Slayers, не вызовут чувства досады от потраченного зря времени.







ИГРОДРОМ



Top Gun

Издатель/разработчик - Konami/Konami / **Жанр -** Shooter / **Платформа -** NES
Дата выхода - 11.1987 / **Количество игроков -** 1 / **Объём рома с игрой -** 71 Кб

Сергей **Nick Hunter** Заволокин

Моим первым авиасимулятором была странная безымянная (названия я так и не узнал) игрушка, встроенная в еще более странную приставку Rambo. В ней предлагалось взлететь с аэродрома, полетать, обстреливая врагов, пока хватит топлива, а затем каким-то макаром найти аэродром и совершить посадку. Мы с отцом играли в нее, пока не хряпнули оба джойстика (во время очередной попытки выровнять курс), после чего наступил капут и приставке, и моему первому знакомству с жанром аркадных авиасимуляторов.

Впрочем, это присказка, а сказка впереди. Ибо потом была Dendy, а с ней – Top Gun. И, хотя это был не первый и не последний авиасимулятор в моей коллекции, именно с этой игрой у меня до сих пор ассоциируются все вариации на тему воздушных сражений с видом из кабины. Да, потом появились и другие, более продвинутые, более насыщенные действием игры, но, если быть честным, зачастую менее динамичные. Не хватало того самого элемента «аркадности», который, несмотря на презрение со стороны современной игровой индустрии (утверждение как минимум спорное, если вспомнить о приставках – прим. Jo Riverman'а), почему-то жив и поныне. А тогда... тогда было много пройденных мною игр, но лишь единицы проходились по три-четыре раза, с неугасающим увлечением. Top Gun – одна из них.

Сюжет: Ась? Говорите, фильм такой вроде был? И вправду был. Название – как раз от него. Главная музыкальная тема – тоже. Сюжет... Вы будете смеяться, но именно он и остался за бортом. Да-да, во всей игре, включая небогатый набор заставок, вы не найдете ни намека на героев фильма и их душевные переживания. Впрочем, могу в двух словах сообщить смысл: действие вертится вокруг молодого пилота Мэверика, которому предстоит самоутверждаться за штурвалом боевого самолета и вдобавок бороться с прошекспировскими воспоминаниями о собственном отце, также пилоте ВВС, погибшем при трагических обстоятельствах. Вот так. На деле ваш герой совершенно безлик, начинает игру в кабине самолета и там же ее заканчивает. Возможно, целесообразнее будет вспомнить реально существующую летную академию в Штатах и поставить себя на место одного из курсантов. Остальное предоставляется игроку: он может представлять себя хоть Мэвериком, хоть Н. Гастелло, хоть Порко Россо. Даешь полет фантазии!!!

Геймплей: После обыденного и одновременно поэтичного (на фоне заката!) вступления вас отправляют на авианосец – выполнять долг защитника Родины. Вооружение классическое: пулемет и ракеты. Последних предлагается три типа, различных по мощности и, соответственно, по весу. А это значит, что чем мощнее боезапас, тем он скуднее. О заданиях вас будут информировать кратко, с демонстрацией символической во всех смыслах карты.

Первая миссия, где нужно просто добраться до места назначения, названа «тренировочной». На самом деле, включить в воздухе автопилот и вздремнуть с пачкой чипсов в руках вам не дадут вражеские истребители, коих вокруг летает великое множество. Бой также ведется по правилам всех аркад: ловим самолет в перекрестие прицела, затем решетим из пулемета или посылаем сердечный «привет» кнопкой B. К слову, первое нажатие только зафиксирует цель, не забудьте вовремя пустить ракету вторым нажатием. Не справились вовремя – и противник, и ракета уйдут в заоблачные дали. Встречные истребители вооружены аналогично вашему, они норовят наделать в вашей машине побольше дырок, а некоторые еще и запускают устрашающего вида ракеты, которые приходится расстреливать, дабы ваша карьера не закончилась раньше времени. Вдобавок вас могут взять в «клещи» (о чем в красках расскажет и покажет бортовой компьютер) и «пасти» до наиболее благоприятного для атаки момента. Приходится, невзирая на опасность получить пулю в лобовое стекло, дергаться из стороны в сторону, дабы уйти от преследования. Все происходящее отображено на радаре, под которым череда красных полосок показывает, насколько хватит брони самолета. Это касательно пулеметных очередей, от ракеты не спасет ничто, кроме собственной прыти.

Но вот вы подлетаете к авианосцу... И тут разработчики, видимо, почувствовав, что игра превращается в «приземленный» вариант Elite, включили необходимый для авиасимулятора компонент – посадку. Диспетчер задает параметры скорости и высоты, а также дает рекомендации по выравниванию курса. Остальное – на ваших плечах. Приземлитесь – будет вам счастье размером в 10000 очков, не приземлитесь... Ну, из воды вас выловят, но самолет вы потеряете. А «запасных» самолетов у вас не ангар, только при достижении магической цифры “High score” (тоже дань аркадному духу) командование выделит еще один.

На палубе вас встречают как родного и отправляют бомбить вражеский авианосец. В одиночку. Считайте, что вам оказана честь. Это только первая из целей, которые вам предстоит уничтожать без помощи ведомых (а где они? дефицит кадров?). Каждая из целей имеет свой показатель устойчивости, который будет отображаться в углу экрана. Летать теперь придется над морями, над полями, так что скучно не будет. Если станет слишком нескучно, можно лететь под углом к горизонту (спереди не попадут, но на хвост будут садиться регулярно) или подняться повыше, где придется сражаться в основном с истребителями. Вдобавок, действие будет происходить в разное время суток. Ну и еще один сюрприз: оказывается, все цели находятся так далеко, что не хватает топлива! Здесь появляется самолет-заправщик – самое интригующее явление в игре. Он свободно летает над вражеской территорией, нагоняет ваш истребитель в два счета (да что там нагоняет – это вам его нагонять придется!), а при успешной стыковке возобновляет не только содержимое топливного бака, но и запас ракет. При неуспешной – извиняйте, се ля военно-воздушная ви...

Графика: Не хочется мусолить афоризм про то, что «Все гениальное просто», и все же. Никаких особенных наворотов в игре нет, но для 87-го такое качество прорисовки пейзажей и объектов – сам по себе наворот. Все предельно ясно и отчетливо (за редкими исключениями), те две-три заставки, что вам доведется наблюдать, тоже вполне радуют глаз. Конечно, здесь нет «крутых» трехмерных моделей. С другой стороны, нет и того стереометрического хаоса, в который эти самые модели порой превращались в других, более поздних играх.

Музыка и звук: На всю игру вам подарено три мелодии: одна предваряет миссии, другая – более залихвацкая – сопровождает вас в воздухе, третья... Ну, это чистый саундтрек, я его уже упоминал. Красивая мелодия, возможность послушать ее в конце была сама по себе неплохой наградой за боевые подвиги.

Звук можно назвать удовлетворительным. Стрельба, взрывы, гул моторов – все это звучит вполне узнаваемо и не режет слух. Главное, что в процессе игры вся искусственность звуковых эффектов отходит на задний план. А сами SFX не выделяются, а просто дополняют картину.







ИГРОДРОМ

Приключения Буратино

Издатель/разработчик - Compact-Studio/Copper Feet (Вячеслав Медноногов, музыка: Алексей Медноногов)
Жанр - Adventure / **Платформа** - ZX / **Дата выхода** - 1993 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 20 Кб

Игорь **GNTB** Синявин

ВНИМАНИЕ! Рецензия содержит описание жесточайшего давления, которому подвергаются авторы журнала со стороны редакции. Но лишь жесточайший отбор и диктатура позволяют выпускать журнал в том объёме, в котором Вы, читатель, рады его видеть.
В связи с этим, прошу убрать от мониторов маленьких детей, лиц, не достигших 16-ти лет и домашних животных. Триллер из жизни и «творчества» вольного автора начинается.
Всё, я это написал. Уберите уже этот нож от моего лица. Эй, говорю, поаккуратнее там с этим. Вот так-то лучше.



Итак:
Вышедшая в 1993 году игра-бродилка «Приключения Буратино», написанная Вячеславом Медноноговым (автор музыки – Алексей Медноногов) была первой действительно профессиональной, красочной и интересной отечественной игрой для ZX Spectrum и, одной из первых качественных отечественных игр вообще. Вскоре после этого, написав ещё ряд работ, Вячеслав «Copper Feet» Медноногов становится всероссийским идолом и пророком для спектрумистов того времени. Но это будет позднее, ближе к 1995 году, а пока «Приключения Буратино» являются курсовой работой по предмету «Машинная Графика».

Не знаю, насколько высоко оценил эту работу преподаватель, но думаю, что очень высоко, в любом случае, эту работу оценила сама история.

Ладно, должное эпохе мы отдали, а теперь начнём рассматривать сам продукт.

Игра обладает отличной графикой, хорошим, крепким сюжетом.

Касательно сюжета: не следует считать, что игра представляет собой пресловутый «русский квест», это проклятье ещё не было известно в те годы. Хотя некоторые персонажи игры и ведут себя не совсем так, как их книжные прототипы, и игра обладает долей юмора, но юмор этот – юмор добрый и не озлобленный, это именно юмор, а не фальшь и порнография.

К слову, игра распространялась фирмой Compact-Studio, кооперативом, организованным Вячеславом и его друзьями. Фирма занималась продажей кассет для ZX Spectrum, это были западные продукты, русифицированные братом Вячеслава – Алексеем Медноноговым и немногие свои.

Что касается лицензий на распространение западных программ – они отсутствовали, поскольку самого понятия легального софта в постсоветской России тех лет ещё не существовало. Что касается лейбла «Copper Feet», то под этой маркой писал как, непосредственно, сам Вячеслав, так и он же, но в компании с братом, Алексеем.

В «Приключениях Буратино», игрок встретит занятный лабиринт, увлекательный сюжет, небольшой набор квестовых предметов, некоторое количество русского текста и аркадную погоню в финале.

Описывать прохождение игры я не стану, но дам несколько простых советов. Во-первых: в самом начале игры, прихватите с собой старое полено, оно необходимо. Что делать с азбукой и многими другими предметами вы разберётесь. Никогда не ходите в школу. Прежде, чем идти в Страну Дураков в первый раз, обязательно, слышите? Обязательно найдите конфету. Внимательно прочитайте рецепт «Как стать богатым», найдите все нужные для этого вещи. Где взять рецепт? Ну… Это очень просто.

За спиной возникает кровавая редколлегия, в масках, с колюще-режущими предметами в руках. Что? Где кровь? Не будет здесь крови, герой-то – деревянный. Что? Комбо и фаталити тоже не будет – не тот жанр. Да, говорю – жанр такой, или ты плохо слышал?

Эй-эй… Я это… Ты там полегче с этим, хорошо? Ну, признаюсь, в конце игры, если не двигаться быстро и чётко, главный герой может быть «распилен на мелкие кусочки» злыми полицейскими.

Слышу довольные возгласы кровавых аркадных редакторов. Бряцая тяжёлыми цепями, кольчугами, оружием и приспособлениями для пыток - аркадными gamepad'ами, они удаляются.

Фу… Пронесло…

Уровень игры весьма высок для платформы и превосходит большинство западных аналогов. Также следует учитывать, что это, пожалуй, первая игра Русской Школы вообще (я не учитываю здесь некоторые совсем уж жалкие поделки, имевшие хождение ранее).

Редактор заставляет меня описывать такие банальные вещи, как графика, звук, гэймплей…

И вот тут я конкретнейшим образом сталкиваюсь с трудностями. Что я могу сказать о графике? Задействована, пожалуй, вся цветовая палитра Spectrum- машины… И даже получены оттенки базовых цветов. Прости, читатель, это касается недокументированных возможностей машины. Я не знаю тех ухищрений, которые используют, чтобы получить их, и не смогу рассказать даже в общих чертах. (Автор тянет руку, дабы стереть абзац, посвящённый графике, но за спиной возникает безмолвная тень редактора, в маске Джейсона Вурхиза, с кровавым двуручным топором в руках. Автор решает ничего тут не трогать и начинает насвистывать мотивчик из игры. Тень редактора исчезает).

Звук? А звука в игре почти нет. Да… Сейчас я начну стандартную свою песню, слушайте. Могу копировать из других своих статей: «игра исполнена для наиболее распространённой типовой машины, не оснащённой музыкальным сопроцессором от Yamaha, тем не менее, стартовое меню сопровождается очень достойной музыкальной композицией».

Мелодия в начале игры написана, как я и говорил, Алексеем Медноноговым. Хотя она и написана для типового оборудования одной из первых моделей ZX Spectrum, звучит она очень достойно. На экране, при её звучании, выведена надпись: «Играет шарманка папы Карло». И надо отметить, что музыка имеет фольклорные мотивы и может создать, отчасти, впечатление играющей шарманки.

Эх, если бы эту мелодию, да в Heavy Metal- версии (автор испуганно косится на одного из суровых надзирателей, из наушников которого доносится рёв и скрежет, и глупо затравлено улыбается).

Кто-то замахивается тяжёлым джойстиком… Аа.. Управление?

Так тут всё просто:

Клавиатура: Q – вверх, A - вниз, O – влево, P – вправо, M – клавиша действия.

Cursor: курсорные клавиши соответственно. 0 (ноль) – клавиша действия.

Interface II: 6 – влево, 7 - вправо, 8 – вниз, 9 – вверх, 0 (ноль) – клавиша действия.

Kempston joystick – должен эмулироваться эмулятором.

Во! У меня получилось увеличить эту статью более чем в три раза. GNTB жж0т!!!

При написании данной статьи ни одного автора не пострадало. Пока… Вроде… (Еще не вечер, - прим. Tarantul'а) Что??!!!!!!! АААAA!!!!!!! Куда вы меня тащите, что происходит??!!!!!!! Нет!!!!!!! Только не в «Марио» с «Соником»!!!!!! Прошу, у меня и так расшатанные нервы (автор бьётся в жестокой истерике, вызванной нервным истощением и переутомлением).

Tarantul: *При написании этой статьи ни одного автора журнала Ромомания не пострадало…*







ИГРОДРОМ



Полное прохождение Flying Warriors

Издатель/разработчик - Culture Brain/Culture Brain / **Жанр** - Action / **Платформа** - NES
Дата выхода - 02.1991 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 165 Кб

Андрей **CorvaX** Булатов

Содержание:

1 – Скучная легальная часть

2 – Сюжет

Давным-давно в мире существовали два мира, называемые Темное Измерение и Светлое Измерение. Демоникс, король Темного Измерения, собрал своих солдат в черных доспехах и пошел войной на Светлое Измерение. Битва началась, и небо стало кроваво-красным. В итоге, герой Светлых по имени Драгонлорд победил Демоникса и заключил его с помощью талисмана Мандара в Подземный Мир. Но, перед тем как исчезнуть Демоникс оставил на прощанье загадочные слова: «Я вернусь, когда злая красная звезда появиться». Спустя годы, странная красная звезда появилась на небосклоне. Затем на землю упали пять звезд

3 – Управление

Если вы выбрали не самый высокий уровень сложности, то вам предстоит тренировка, в которой вам пояснят управление в бою. Разница между стандартным или мастерским типом управления в том, что вам надо будет самому направлять удар. При стандартном типе, вам достаточно просто ударить, Рик сам решит, куда бить врага.

Управление на уровнях

Влево, вправо – ходьба
Вниз – присесть
А – Прыжок
B – Удар
A+B+Вверх – Удар с разворота.
Start – Меню.
Select – выпить волшебную воду

Меню

Orb – использовать сферы, всего их 4
Item – вещи, их можно использовать (use) или просто посмотреть (check)
Mirror – найденные зеркала
Mystic Spell – выученные заклинания
Equipment – найденные оружия
Password –получит текущий пароль.

Управление в битве

Влево, вправо – ходьба
Вниз – присесть
Вверх - блок
А – Прыжок
B – Удар
A+B+Вверх – Удар с разворота.
A+B+Вниз – Бросок (когда блокирует удар кулаком в голову)
Start – Меню.

Меню

Transform – перевоплощение в Летающего Воина
Allies – смена героя
Mystic Spells – выбор магии

Индикаторы на теле

Красный кружок – удар
Синий кружок – сильный удар
Звездочка – мгновенный нокаут
R – серия ударов.

4 – Материальная часть

4.1 – Враги

Всех врагов можно условно разделить на четыре типа. Отличаются они в основном внешним видом.

1 – Ходящие. Это ниндзя, каратисты, големы…Они движутся на вас с единственной целью – ударить. Основная масса всех врагов. Некоторые способны к прыжкам или внезапным атакам.

2 – Летающие. Черепа, летучи мыши… Обычно встречаются группами. Появляются на границах экрана и летят к вам.

3 – Стационарные. Гнезда, ульи, цветы. Находятся на месте, периодически стреляя чем-то.

4 – Серьезные. Демоны, огромные рыцари, огненные духи. Появляться внезапно, при этом на экране отображены их жизни. Как бы мини-боссы.

4.2– Призы

Волшебная вода. Если найдена среди камней или на уровне, прибавляет жизней. Пойманная на лету в бою, отправляется в вещи. Максимальное количество равно десяти.

Счетчик КО. Прибавляет ваш счетчик КО Максимально до 100. Тогда Рик начинает пускать файрболлы при ударах. Этот же счетчик растет в боях, но для этого надо блокировать удары. При 100 вы можете выполнять крутой удар ногой с разворота.

Кристалл. Дает временную неуязвимость.

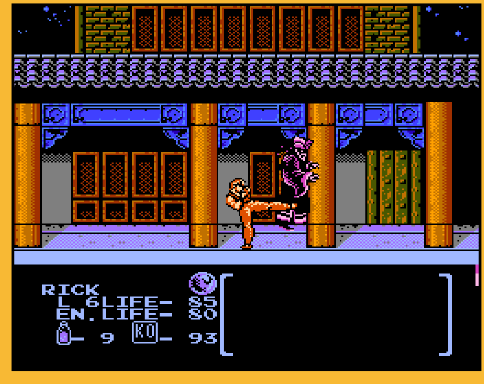
5 – Прохождение

1 – Тренировки у Ген Лао-Цу

Нашего героя зовут Рик Сталкер. Сейчас он изучает кунг-фу у мастера Ген Лао-Цу. Если вы играете на уровне ниже, чем «Эксперт», вас ждет тренировка, с разъяснением управления в бою. После этого будет бой с учителем для закрепления полученных навыков.

Затем Рик отправится в горы для оттачивания мастерства. Идите направо, отбиваясь от зеленых мужиков. В середине уровня вы найдете возвышенность. Наверху есть пещера. Некто







Гермин расскажет, что девушка по имени Энжел потеряла свою накидку. Саму девушку (она же говорит нам пароли) можно найти в конце уровня. Возвращайтесь и идите в левую часть уровня. Отбиваясь от ниндзя и черепов, пройдите до конца налево. Затем спуститесь вниз в пещеру. Осторожно, спустившись еще ниже, вы можете словить себе на голову пару камней. Зайдя в проход, вы выйдете в начале левой части уровня, но наверху. Заходите в темную пещеру, идите вправо и затем наверх.

Теперь вы увидите (если не встречались с ним раньше) крылатого демона. Берегитесь его молний и атакуйте его в прыжке, когда он летит на вас. С последним ударом произойдет нечто странное. Рик попадет в Темное Измерение, где будет драться с представителем армии Демоникса – Клыкастым Солдатом. Эта битва мало, чем отличается от тренировочного боя с Геном.

После победы, разбейте группу камней, и вы найдете там накидку Энджел. Возвращайтесь, и отдайте ей ее. В знак благодарности, она покажет вам секретную платформу. Спустившись на ней вниз, Рик найдет странную красную сферу. Ген расскажет, что это Сфера Храбрости. Она начинает мигать, когда рядом с вами какой-то важный предмет.

После этого мастер Ген расскажет Рику, что его время пришло и пора исполнить предначертанное судьбой. Сначала Рик должен поехать в Китай.

2 – Храм Шорина

В Китае Рик нашел-таки храм Шорина. Но перед тем как вас пустят к мастеру, ваши навыки будут проверены двумя монахами. Первый бой с монахом по имени Фуетсу. Ничего сложного. Во второй комнате вас ждет его брат Энсетсу. Он немного посложнее. За победу над ним вы получите Зеркало Меркурия. Энетсу скажет, что возможно вы тот герой, которому суждено спасти Мир.

В последней, тайной комнате вас ждет мастер храма по имени Ракан. Он расскажет, что Сфера Храбрости это часть Талисмана Мандара, который помог запечатать Демоникса. Солдаты Темного Измерения разбили талисман и высвободили своего повелителя. Рик должен найти недостающие части и запечатать Демоникса снова.

Этот бой с Раканом покажет ваши настоящие силы. Когда у противника останется меньше 40 жизней, на экране появиться сообщение (подозреваю, что от самого Ракана), призывающая вас трансформироваться в Летающего Воина. В этом бэтманообразном виде намного комфортнее проводить битвы в Темном Измерении.

Бой продолжится именно там. Неожиданно, Ракан отскочит назад с вытянутым вверх кулаком и заорет «Воющий Огонь!» Если успели поставить блок – хорошо. В вас полетит магия, а в перевоплощенном виде мы можем блокировать ее.

За победу над Раканом мы получим Меч Виджава. С его помощью Рик сможет применять магию

Далее нам покажут сцену. С лабораторией по разработке биологического оружия в Перу пропала связь. Незадолго до происшествия офисное здание окутал черный туман. Затем президент компании решил собрать турнир с участием лучших мировых бойцов. Победитель войдет в разведывательную группу и вылетит в Перу.

Ракан считает, что это происки Темного Измерения. Рик должен поехать в Гонконг и принять участие в турнире

3 – Гонконг

Прибыв туда, поговорите с мужиком, расхаживающим в начале уровня. Он поведает нам, что у входа в коллизей рыщет демон. Чтобы пройти мимо него, нам нужен Магический Браслет. Его можно купить в магазинчике Шунран. Как все просто.

Деньги можно достать, колошматя бедных попрыгунчиков. Если вам попадется огненный дух, то из него можно выбить много денег. Накопив 20 или более, заходите в первую попавшуюся пещеру.

Не спрашивайте меня, почему магазин находится в пещере. Я сам не знаю. Может от налоговой прячутся.

Ассортимент магазина невелик

Charm – временно избавляют нас от стычек с ордами врагов Когда эффект пропадет, об этом будет сообщение

Bait – временно, атаки врагов приносят меньше вреда.

Windy Shoes – переносят нас в одну из ранее посещенных локаций

Magic Water – это вы знаете

Magic Bracelet – то что нам надо

В принципе нам нужен только браслет, но если есть деньги, купите несколько Charm и Magic Water. Браслета, как выясниться, в магазине нет. Он находиться в пещере дракона. Теперь нам надо туда. А деньги-то забрали, жулики!

Войдя в этой же пещере в правую дверь, вы полюбуетесь видом Гонконга.

Выходите и идите вправо до конца. Затем поднимайтесь наверх.

Вы опять увидите того мужика, что и вначале уровня, и он опять напомнит вам про браслет и демона.

Не входите в первую пещеру, а пройдите до конца направо. Вам попадется первый кристалл неуязвимости (если вы успеете поймать его), что очень кстати, так как на движущуюся платформу можно запрыгнуть, только выполнив удар с разворота, среди летающих черепов. Дойдя до конца, возьмите воду в кладке камней и входите в пещеру. Тут вас встретит демон, после битвы с которым появиться клыкастый солдат. Перевоплотитесь в Летающего Воина и деритесь. Если счетчик достиг 100, вы сможете применить магию. Делается это так. Выберите магию в меню (mystic spells), подтвердите выбор (A). Затем в бою нажмите ВВЕРХ+A, когда на враге есть точка удара (в лицо иле туловище). Учтите, что и враг может блокировать магию.

За победу нам дадут меч Кирика. Это еще одно заклинание – Огненный Взрыв.

Продолжайте свой путь. Наверху справа в пещере вы найдете статую дракона. Скажите ей пароль, и вы получите браслет. Возвращайтесь и заходите в ту пещеру, которую я сказал пропустить. Там вас ждет еще один солдат. Выйдя из пещеры, мы увидим много движущихся платформ, по которым нам надо добраться до другой стороны. Огненные маски в воздухе могут стрелять. Это отнимает мало жизней, но может скинуть ас в пропасть.

В конце пути нас ждет тот саамы демон - охранник. Он похож на тех «попрыгунчиков» в начале, но больше по размеру. Советую вести бой, стоя на синей платформе – оттуда очень удобно атаковать босса.

За победу вы получите Сферу Мудрости (при использовании в меню дает расплывчатые подсказки). А также допуск на турнир.

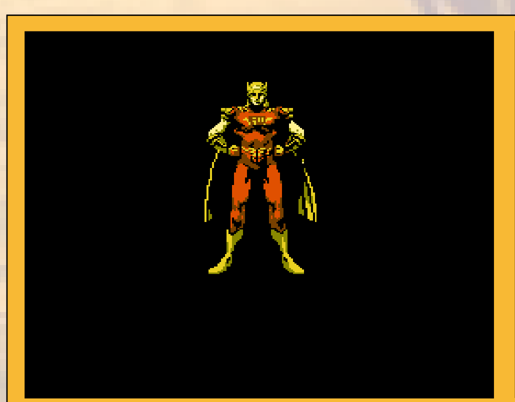
4 – Турнир в Гонконге

Турнир это бои и еще раз бои. Думаю, вам понравиться.

Первый оппонент – Литрон, мастер боевых искусств. Когда он отходит назад и начинает разминаться, будьте готовы – он применит свой фирменный прием – полет. Перепрыгивайте его и маневрируйте. Еще он может провести захват. Этому предшествует пауза, так что не зевайте – отойдите подальше. Последний финт – удар в прыжке с канатов.

Далее – представитель кик-боксинга Торнрам. Он любит удары коленом в прыжке Ничего сложного.

Затем нас ждет каратист Широ. У него в арсенале есть сильная вертушка. Опять же отпрыгивайте. И удар ногой в полете. Действуйте так же. В конце боя, выяснится, что наш каратист







ПРОВОДНИК

Полное прохождение Flying Warriors

из Темного Измерения. За победу нам дадут Драгму. Это часть Маранды, всего их 5.

Продолжаем турнир. На очереди рэслер Большая Обезьяна. У него много жизней и он часто применяет броски. Еще бьет коленом, как Тронрам.

Далее в программе – бокс. Соперника зовут Сладжер Сэм. Он чертовски быстр и любит комбо.

После победы над ним, нас встретит еще один клыкастый солдафон. У него есть магия – Темный Циклон. Трофей – вторая Драгма.

После турнира нам покажут ролик, где представят наших новых друзей – Мэри Линн, Грега Каммингса, Хаято Го и Димми Катлера – младшего. Ну и Рика еще раз =)

Вот вся команда Летающих Воинов, Но сейчас мы знакомы только с Хаято и Мэри.

5 – Джунгли Перу.

Как победитель турнира, Рик летит, вместе с Мэри и Хаято на самолете к лаборатории. Тут Сфера Храбрости начала сиять. Это означает, что эти двое – Летающие Воины. С помощью меча Виджавы, Рик пробудил их. (Кстати о мечах, у наших друзей есть меч Амога, который дает им заклинания. У Мэри это Пламенный Дождь, а у Хаято – Бешеный Циклон)

Все трое спрыгнули с самолета в джунгли. По слухам, в лабораторию можно попасть через секретный ход в руинах.

За вылезающих из-под земли големов можно получить монеты. Пройдя через мост, вы окажетесь в местной деревушке. Из разговоров с жителями мы узнаем, что местный умник Пепе знает, где скрыт проход в лабораторию. Его можно найти в домике. Он скажет, что сначала нам надо найти Каменную Табличку где-то в руинах и положить ее на статую Нарги, после чего на водопаде появиться проход. Еще мы узнаем, что местный воришка Марадора украл меч Кана и убежал с ним в руины, откуда так и не вернулся.

Один из местных жителей это лейтенант Грег Каммингс – единственный, кто уцелел из первой разведывательной группы. По его словам, в лаборатории, ученые воскресили злого демона – Нарга. Который и перебил всех солдат.

Тут сфера показала, что Грег – тоже один из Летающих Воинов. Встречайте нового товарища. Его первая магия – Громовой Взрыв.

По легенде, Нарга может быть побеждена только с помощью меча Кана и зеркала Венеры. Закупитесь в магазинчики Пиппи и продолжайте путь.

Ульи – вещь противная. Старайтесь накопить КО и стрелять в них издалека.. Огромные растения бессмертны – через некоторое время на месте того, что вы убили, вырастет новое. Попугай на большом дереве скажет, что это Древо Духов. Запомните это.

Попав руины, поднимайтесь по первой лестнице и идите налево (осторожно, из-под земли резко выскакивают скелеты). В конце вы найдете некий кувшин, который неожиданно заговорит. Это тот самый Марадора, который был превращен в этот сосуд за кражу. Он попросит вас отнести его к Древу Духов. Прибыв на место, вам надо будет сказать правильное заклинание. «Палала» превратит всех в кувшины, а «Бибила», вызовет духов. За то, что Марадора отдаст меч Кана Рику, с него будет снято заклятье.

Возвращайтесь в руины, идите направо и спускайтесь вниз. Пройдя через пещеру, вы выйдет к водопаду. Поднимайтесь наверх и идите все время направо. Вскоре вы увидите Огромного Рыцаря. Действуйте так – подманивайте его на край и бейте в прыжке. Но осторожнее, не напоритесь на его удар, ведь вас выбросит назад и, войдя снова вам придется все делать сначала. Победив его, пройдите по каменному мосту, и, разбив кладку камней (почему-то с глазами), возьмите табличку.

На обратном пути будьте осторожны – каменные блоки (за исключением одиночных) будут падать. В начале руин поднимитесь наверх, там, где вы спускались, перебейте странную разновидность плющихся цветков, и расправьтесь еще с одним рыцарем наверху (теперь полегче – заманите его на край и бейте сколько влезет). Пройдите до конца - там будет статуя Нарги за стеной. Положив туда табличку, вы отодвинете ее и заберете зеркало.

Играет веселая музыка, пора идти бить босса. Вернитесь к водопаду. Найдите секретный проход к лаборатории. Еще один рыцарь. Что делать, знаете. Последний рывок (помните, что блоки падают) и мы видим Наргу.

Этот бой будет происходить иначе. Есть две фазы – нападение и защита

Нападение

Magic – атака магией
Allies – смена бойца
Hiryu – No Ken – секретная атака. Доступна при КО 100

Защита

Barrier – поставить блок.
Magic Water – хлебнуть лечебной водички
Escape – убежать. Вдруг, вы передумали драться?

Вроде все понятно. Но не думай, что бой будет простым, потерпев поражение, Нарга вернется злой и с большим количеством жизней. Когда у босса станет мало жизней он уйдет в темное поле и восстановит энергию. Чтобы отучить его от этого примените магию меча Кана – Огненное Торнадо.

Вот, вроде, и вся тактика – используйте Хирю-Но Кен, когда он доступен, и не забывайте вовремя лечиться.

За победу вам дадут стрелу Рагара, Это заклинание Огненная Буря для Мэри.

6 – Лаборатория.

Все, что нам надо сделать здесь, это произвести «зачистку». Находите Клыкастых Солдат (точнее, они найдут вас) и уничтожайте их. Также, вам попадется командир Вирукша. У него есть Зеркало Марса. Да, забыл сказать. Если вы не хотите перевоплощаться в битве, то при КО 100 будете пускать те же файрболлы, что и при ударах в обычных уровнях. Еще советую затягивать бои и собрать бутылки с водой, так как, наверняка вы потратили их в битве с Наргой.

Последний командир в здании зовется Баишра. Его надо победить дважды (или это другой солдат – игра умалчивает), после чего вы получите еще одну Драгму.

Закончив работу, наши героя вернулись, чтобы доложить президенту компании. Но он лежал на полу. Очевидно, он был мертв. Затем появился некто Дрэгон – лидер Клыкастых Солдат. Как выяснилось, президент был союзником Темного Измерения и специально призвал Наргу, чтобы уничтожить Летающих Воинов. За провал он и был убит.

И турнир, и лаборатория были лишь отвлекающим маневром – за это время Демоникс почти окончательно проснулся и готовит свое пришествие на Землю. Дрэгон приглашает нас на турнир в Нью-Йорк, где хочет по-честному расправиться с Летающими Воинами.

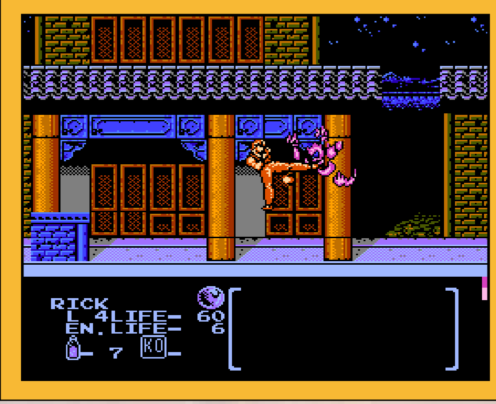
7 - Чемпионат в Нью-Йорке

Первым на ринг выходит каратист Даймон. К уже видным приемам прибавилась подлая и мощная атака «Джигоку Кен». Ее очень трудно избежать. Надо быть на достаточном расстоянии и вовремя прыгнуть. Далее еще одна гора мускулов Макс Крушила. Его удар коленом в полет стал намного сильнее. И жизней у него выше крыши. Затем - мастер боевых искусств Харкен. Он обожает выполнять вертушку и очень хорошо блокирует ваши атаки.

Следующий оппонент – кик-боксер Самзак. Когда он мигает, отойдите подальше иначе отхватите мощную комбу.

Ну и наконец сам Дрэгон (хм…а бокс?). И внешним видом и стилем боя он похож на Рика. Победив его на ринге, мы попадем на второй бой в Темном Измерении. Трофей – Сфера Правосудия

Но радоваться рано. На экране появились Воины Лунного Света – аналог Летающих Воинов, но







Темные. Их лидер Заркос обещает нам проблемы.

8 – Путь В Подземный Мир

Несколько дней спустя, наши герои были приглашены в ресторанчик. Там они встретили старика, представителя Культа Теней. Он поведал, что именно Воины Лунного Света сломали Мандару. Появится некий мальчишка и скажет, что Культу нужна помощь в борьбе с Демониксом. Этот юнец – лидер культа Джимми Катлер - младший. И, как вы могли догадаться, последний Летающий Воин. Магия – Мигающий Дождь

Джимми провел нас к заброшенной станции метро, где скрыт проход в Подземный Мир. Нам надо спуститься туда и найти Демоникса. Но прежде, воспользуйтесь недавно обретенной Сферой Правосудия и проверьте, все ли части Мандары вы собрали. Если появиться сообщение Nothing Happened, то все в порядке. Если же нет, и вы играете на уровне сложности «Эксперт», то вам придется провести еще раз некоторые из боев, и прикончить соперника определенным ударом.

Если говорить конкретно, то вот эти бои.

Боксер в Гонконгском чемпионате – прибить круговой подсечкой (ВНИЗ+А+В)

Баишра (Лаборатория) – не перевоплощайтесь, добейте файрболлом при КО 100. Во втором бою лучше перевоплотиться, чтобы блокировать магию. Трофей - Драгама

Мастер боевых искусств (скрытый солдат Виридака) в Нью-Йорке - прикончить вертушкой. Трофей – Меч Анкха (магия Огненный Ветер для Рика)

Закончив, продолжайте путь. Это не все части Мандары, но все, что можно найти на поверхности Земли. Вы найдете странную статую. Не ломайте ее, а толкните, иначе из нее выйдет ядовитый газ и убьет вас. Затем предстоит долгое падение вниз. Пройдите чуток и снова падайте вниз. Затем сверните налево. Найдите там демона. В кирпичах Зеркало Земли. Вернитесь к развилке и идите направо. Продолжайте идти, пока не увидите вход посередине. В этой пещере слева Огромный Рыцарь (из руин). Сражаться с ним на одной линии очень непросто. Старайтесь не вылететь с экрана, иначе придется начать бой заново. Он охранял Трезубец Ливы (Метеоритный Дождь для Джимми – заклинание, которое очень пригодиться нам) и Зеркало Юпитера.

Ну а справа в этой же пещере – эксклюзивный мини-босс. Лазерный Дикобраз. Крутой -прекрутой. Как говорят наши заокеанские друзья – major pain in the ass. Удачи! Охраняет этот зверь Меч Маюри (Иллюзорный Ветер для Хаято). Вам НЕ обязательно убивать этого монстра, чтобы взять его. Разбейте камни, заберите и уходите. Кроме очков опыта зверюга ничего не даст.

Выходите оттуда. В следующей такой «двери», наверху, Рыцарь охраняет Топор Кундари (Громовой Перелом для Грега)

Далее зайдите в пещеру и убейте Солдата для Драгмы.

В этой же пещере вход в Поземный Мир, но у вас нет ключа. Выходите и продолжайте путь. Следующий вход – магазинчик Пиппи (что она тут забыла?) В самой последней пещере поднимитесь наверх и в комнате у еще одного страшного Дикобраза заберите странную штуку, которая и есть ключ. Вернитесь к вратам и…добро пожаловать на последний уровень!

9 – Подземный Мир

Действительно мрачный пейзаж. Ну да ладно – вперед к победе!

Поднимитесь чуть и идите направо к дворцу. Там нас ждет первый Воин Лунного Света – Селенос. Он, как и остальные «сэйлормуны», отличается от клыкастых лишь большим количеством жизней. Бои затянутся, а это хорошо – нам надо собрать Волшебной Воды. За победу нам дадут Темный Колокол.

Вернитесь налево, поднимитесь и, пройдя чуток дальше, садитесь на движущуюся платформу. Она довезет вас ко второму воину – Лунатосу. Трофей – Темное Зеркало. По пути к третьему дворцу, в глазастых кирпичах нам впервые попадутся Чары. Что к месту – врагов тут завались.

Третьего воина зовут Сеирос. У него – Темная Сфреа Поднимитесь наверх и вы встретите Клыкастого Солдата. У него последняя Драгма

Пройдите по мосту, поднимитесь наверх к последнему дворцу. Там вас ждет лидер Воинов Лунного Света – Закрос. У него дофига жизней и мощная магия «Крушащее Давление», а так это все тот же солдат. Забирайте у него последнюю сферу – Сферу Любви и заходите во дворец.

Прежде чем идти дальше, зайдите в sub-display. Посмотрите, собрана ли Маранда Если она выглядит как-то не так, значит, вы умудрились что-то пропустить.. Придется вернуться и найти это – иначе последнего босса не победить. Если все хорошо (4 сферы, 5 Драгм, 5 зеркал, 4 заклинания у Рика и по 2 у остальных) то используйте Сферу Любви, чтобы узнать слабость Демоникса, и заходите во тьму…

10 – Демоникс

Используйте тайну Сферы Любви – разрушьте черное поле заклятьем Метеоритный Дождь у Джимми. Только на уровне «эксперт» вы узрите истинного Демоникса – с тремя головами и шестью руками. Потерпев первое поражение, босс посинеет от злости и станет еще мощнее. Тактика незамысловата – копите Хирю-Но Кен и атакуйте. Лечитесь вовремя. Вот и все дела. Демоникс будем менять свой цвет и применяемые заклинания.

Когда на экране появиться сообщение « Its time! Join! », можете радоваться. Ваши герои соединяться в Золотого Солдата. Это тот самый Дрэгонлорд – герой Светлого Измерения. Заметьте, что ваша магия преобразилась – теперь если Демоникс уйдет в темное поле, вам не нужно переключаться на Джимми для Метеоритного Дождя. Также не вздумайте менять героя – Дрэгонлорд пропадет. И бежать в этом бою нельзя.

Но, я думаю, вы справитесь!

И вот Рик достал талисман Мандара и запечатал поверженного врага. Зло повержено, но не навсегда. Пока в людских сердцах живет злоба, Демоникс может вернуться. И Летающие Воины должны хранить Мир. А сейчас они уходят вдаль на фоне заката. Неуловимые Мстители, прям! =))

6 – O Tournament Mode

Этот режим позволит вам организовать свой турнир. Вы можете выбрать до восьми игроков, назначить им имена и выбрать их стиль боя. Ну а далее все тот же «пошаговый файтинг»

7 – ЧаВо?

В – Есть ли продолжение этой игры? В титрах обещали!

О – Есть, но на английский переведено не было. Называется Hiryu-No Ken 2 и 3, соответственно

В – Что такое эти Темные Колокольчик, Сфера и Зеркало?

О – Да, по сути, доказательство победы над Воинами Лунного Света, ничего более.

В – Обязательно ли собирать все заклинания?

О – Нет, но такие как Метеоритный Дождь или Огненное Торнадо, необходимы для прохождения игры.

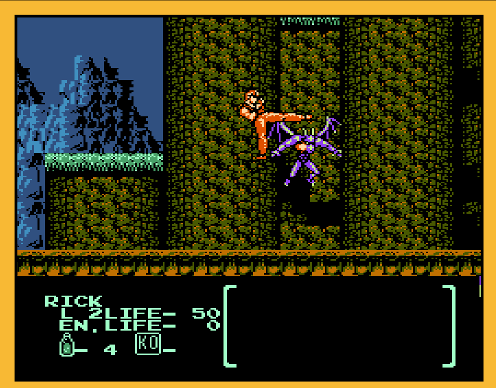
В – Иногда во время битв, когда я переключал героев, появлялись сообщения, типа «Грег: - Я прикончу его! Дайте его мне!». Что это было?

О – Ну просто, кто-то хочет драться. Это ни на что не влияет (вроде бы...)

В – Что будет если я не соберу Мандару?

О – На уровне ниже «эксперта» ничего. Все равно Демоникс будет не настоящим. На «эксперте»… смотрите сами =)

© 2006 CorvaX







Музыка на NES

Обзор музыки с приставочных игр

Вадим **Полтергейст** Дмитриченко



Lagrange Point (Konami, 1991)

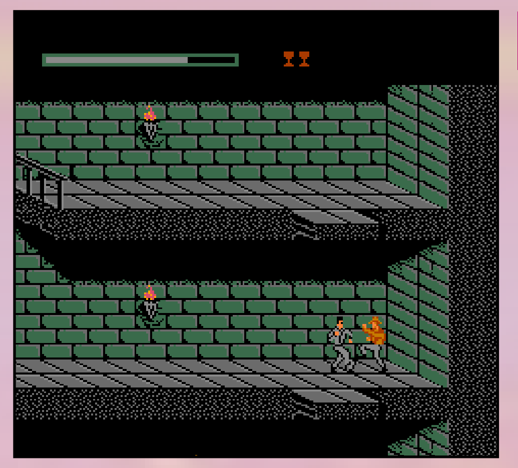
Скажите честно, верили ли? Ждали? Честно говоря, если бы я не знал, что эта музыка из NES-игры, автоматически принял бы её за дело “рук” сеговского Yamaha-чипа! Невероятной для NES-овского sound-чипа красоты оцифрованные инструменты приковывают к себе внимание уже с первого, заставочного трека! Право же, все, конечно, знают, что Konami - мастера на все руки в области игроваяния, но не до такой же степени!

Но оставим эмоции в стороне и взглянем на это чудо с точки зрения строгого критика-меломана (у которого, кстати, почти не останется повода для скепсиса в этом случае). После того, как наши уши уже успел изрядно поласкать красивый титульный инструмент первого трека, мы замечаем, что больше ему похвастаться нечем: общая картина его в целом скучновата. Треки со второго по седьмой поразнообразнее, но из-за своего проазиатского стиля успевали мне наскучить уже с первых секунд. А вот в восьмой композиции NSF-файла явно усматривается общий стиль муз.оформления из SMD-версии Shadow Run, вы не находите (но я ни в коей мере не намекаю на плагиат со стороны Fasa Corp)? Но Konami была бы не Konami, если бы её композиторы не воспользовались открывшимися возможностями для создания истинных музыкальных шедевров. Я о 12-м треке. Эх, почаще бы мастера звуковых чипов приставок нас баловали такой красотой! Шикарные мотивы и в реализации традиционных для 8-битки инструментов звучали бы великолепно, а уж при участии оцифрованных и вовсе переливается всеми цветами радуги! И благодаря всему этому, действительно, воссоздаётся атмосфера джазового сопровождения в каком-нибудь кабаке-забегаловке!

И заключительное трио пришедшихся мне по душе композиций занимает позиции в NSF-файле с 15 по 17 номер. Что касается пятнадцатого, то характерный его стиль мне так и не удалось толком выяснить. Тем не менее, всё очень слушается и расслабляет. Шестнадцатая композиция при всём своём невзрачном начале предстаёт нам во всей красе уже к припеву, а уж 17-я... Словами это описать невозможно, это надо только слушать...

Хочется надеяться, что мой уважаемый читатель не сочтёт дальнейшие треки не достойными внимания. Некоторые из них по своему виртуозному исполнению с невероятной лёгкостью дадут приличную фору творениям композиторов других контор, можете не сомневаться. Что ни говорите, а ТАКОГО на звуковом чипе этой платформы я не ожидал услышать даже от Konami. Но ничего идеального не бывает, так что до десяточки музыкальное сопровождение игры всё же не дотягивает: как я уже говорил, некоторая скучность большинства композиций плюс меркнущие на общем глянцевом фоне оцифрованных инструментов ударные (но даже они выполнены в общем характерном для этого разработчика стиле). Это совершенно незначительные недостатки, поэтому вкупе они отнимают у общей оценки всего лишь полтора балла

Оценка: 8,5



Indiana Jones - Last Crusade (1990, Taito)

Ну куда ж мы денемся без братьев Фоллинов родимых? Как бы смотрелась общая 8-битная картина (не забываем, что он был причастен и к муз.сопровождению игр ZX Spectrum’a), не укрась они многие из этих игр своим замечательным творчеством? Вот и сейчас поводов для разочарования мы найти вряд ли сможем, хоть в графе автор мы и видим только лишь одного брата - Тима. При загрузке NSF-файла нас почему-то автоматически “кидает” на третью композицию. Но мы терпеливо перемещаемся на первый трек, где нас встречает знакомая по фильмам про Индиану Джонса титульная мелодия, реализованная, разумеется, “по образу и подобию” Фоллинов. О стиле и подобающих им инструментах можно так же сказать и касаясь практически всех остальных композиций. Правда, если брать только стилистику, то шестой и двенадцатый треки вряд ли можно под неё подвести, хоть по инструментальному составу знаменитые игровые братья-композиторы узнаваем мгновенно. Шестая композиция встречает нас характерным для него мощным и создающим впечатление гибкости басом, а на фоне очень под стать играет тот самый “вибрирующий” синтезированный инструмент. И, хоть длительность одного круга обоих треков оставляет желать лучшего, всё же их хочется слушать ещё и ещё. Что касается двенадцатого трека, то он также, кроме как по инструментам, в остальном слабо напоминает братьев. Наткнувшись же, скажем, на восьмую композицию, дружно вспоминаем Terminator 2: Judgement Day, также оформленный Фоллинами (шедевральность музыки последнего, думаю, никому доказывать не надо ;-). О сходстве с первых секунд, разумеется, говорит красивый низкотембровый бас. Почти то же самое можно сказать и о тринадцатом треке, за тем лишь исключением, что в последнем бас “одним движением руки” плавно превращается в похожую по тембру “пискню”. Однако при всём при этом атмосфера мрачности умудрилась сохраниться! Девятый навевает смесь сопровождений вышеозначенного второго Терминатора с Wolverine (как мы видим хотя бы из этих двух игр, LJN эксплуатировала братьев чаще всего :-). А уж четырнадцатую позицию NSF-файла я советую слушать на хорошей акустике на полной громкости, дабы получить максимум удовольствия от этого великолепия. Кстати, на мой взгляд, это одна из единственных композиций игры, которые приятно слушать от начала до конца. По исполнению 15-го трека сразу слышно, что Тим изначально задумывал его для брифингово-сюжетной части игры, настолько всё вдумчиво и неторопливо. Девятнадцатая тоже смогла бы заслужить моей похвалы, будь она чуть подольше. Видимо, Фоллин решил, что хорошего понемножку и не стал перекармливать охочую до атмосферности геймерскую публику плодами своих талантов. А таланты, как мы видим, у Тима и Джеоффа не поддаются никаким сомнениям. И убеждаемся мы в этом в каждой без исключения оформленной ими игре. За что муз.сопровождение к этой игре и получает свои девять баллов

Оценка: 9

Isolated Warrior (1990, VAP Inc.)



Честно сказать, из игровой продукции азиатской VAP Inc., помимо описываемой IW, я встречался только с Doki! Doki! Yuuenchi, вышедшей ровно через год после “Изолированного воина”. Однако из последней в DDY перекочевали только “чикающие” ударные и некоторые метаморфозы ведущего соло (ибо очень уж это соло многогранно у композиторов сей конторы). Как и в случае с предыдущим NSF, нас сразу отправляют не на первый трек (правда, в данном случае на четвёртый), и, как выяснилось, совершенно не зря. Титульная композиция не задевает абсолютно никак, поскольку, кроме динамичного темпа, похвастаться не может больше ничем. Вот яркий пример того, как заставочную музыку делать не надо! Опомнитесь, господа из VAP Inc., вы делаете претендующий на техногенность сайд-скроллер, а не незамысловатый платформерик для детишек (хотя, что уж скрывать, и Isolated Warrior в плане игропроцесса тоже предельно прост)! Ладно, более надрываться не буду, тем более игра издана в год моего рождения, да и есть у меня подозрения, что не знают эти ребята русского :)

Впрочем, не титулом единым жива игра. Вот, к примеру, пятый трек уже начинает говорить о наличии у композиторов некоторых зачатков музыкального таланта. И не только мотивом, но и вырывающимся на общем фоне характерным для VAP Inc. “пикающим” (ну не знаю, как сиё ещё назвать :-) звучком. Разумеется, с Doki! Doki! Yuuenchi мы далеко не прощаемся, и уже шестая композиция обрадует нас красивой второй частью (несмотря на то, что в общем-то в треке используется три аккорда). А вот седьмая позиция NSF-файла доказывает, что некоторое преобладание фоновых звуков над соло не всегда есть так ужасно, как кажется. Девятый трек демонстрирует эму-меломану, как это ни странно, очень даже позитив (хотя игру к таковым не отнесёшь). Вот уже есть и зачаток сопровождения Doki! Doki! Yuuenchi, что просто не может не радовать! Следующая композиция сразу же навеяла мне об Eliminator Boat Duel. Не знаю, как вы, а я вот подобную музычку лучше поместил бы в что-нибудь скоростное вроде оной EBD.

И последнее. Думаю, вы частенько подмечали, что ударные в играх от этого разработчика напоминают о звуке, издаваемом мчащимся на всех парах поездом :). Как не замечали? Что ж, не буду голословным и позволю вам послушать, например, одиннадцатый трек. Ну что, теперь услышали? Ну вот, я же говорил :). А вот касаясь 13-й позиции файла я позволю себе сравнить фоновый инструмент с его коллегой на босс-этапах окаянного DDY. Не правда ли, сходство заметно с первых мгновений?

Обобщая описание музыки из Isolated Warrior, хотелось бы сказать, что преемственность “поколений” в случае с этими двумя играми вызывает весьма противоречивые чувства. С одной стороны, общее для обеих игр направление в использовании звукового чипа NES радует, поскольку Doki! Doki! Yuuenchi имел приятные для слуха мотивы и стили ведения инструментов, которые композиторы VAP переняли с IW. С другой стороны, важно заметить, что такие аккордные ходы и наличие “писклявого” фона (пусть он и ласкает слух) всё же органичнее выглядело в союзе с позитивным DDY, нежели в “серьёзном” Isolated Warrior.

Оценка: 5,5

Magmax (1988, FCI)



Что нужно для того, чтобы пополнить ряды отборного треша для 8-битки? Что бы кто ни говорил, но всё-таки, прежде всего, это достигается путём совмещения несовместимого. Как кадаврам из FCI пришло в голову делать исполненный нарочитой занудной мультяшностью скролл-шутер, да ещё и с уклоном на некую техногенность, нам остаётся только догадываться. Вот и в плане музыки, как уже все успели догадаться, всё ещё грустнее. Играть в это убожество с включенным звуком - грандиозный подвиг. На всю игру - два дрянных неотягощённых инструментальной насыщенностью трека. И если второй трек ещё вполне слушаем, то основная партия бездарна до мозга костей: нелепые повышающиеся синтезаторные вставки, призванные хоть немного разнообразить общее соло, со своей задачей не справляются. А бас, в силу своей стандартности, идёт мимо нашего внимания, хоть он, в принципе, и неплох. Так что, уважаемые композиторы из FCI, низач0т вам, причём по всем параметрам. Свои полтора балла сия музыка получает лишь благодаря более-менее сносному второму треку.

Оценка: 1,5

Музыка на ZX Spectrum

Обзор музыки с приставочных игр

Максим **Tipa** Самарин

Доброго времени суток, дорогие меломаны и поклонники популярного компьютера ZX Spectrum! Будем сегодня разговаривать о музыкальных возможностях нашего восьмибитного друга.

Начнем с главного. Кто-нибудь знает о том, как рождается звук? Нет? Ну тогда слушайте.



1. Как и чем зазвучать.

Я, конечно же, не стану вдаваться во всякие технические подробности, пересказывать вам теорию звука, вспоминать физику, а в частности ее раздел, касающийся волн, а всего лишь поясню при помощи чего можно заставить зазвучать казалось бы немой компьютер.

Звук на Спектруме может воспроизводиться через встроенный динамик (beeper), музыкальный сопроцессор AY или даже через звуковые платы, такие как General Sound, Covox, Sound Drive. Все зависит от того, какие возможности имеет ваш ZX. Вы, конечно же, понимаете, что при помощи эмулятора мы можем воспроизвести любой формат спектрумовского звука, но для того, чтобы понять саму суть процесса, я возьму за основу реальный Спектрум. Для того, чтобы воспроизвести простую последовательность нот через биппер или AY, можно воспользоваться простыми командами встроенного Бейсика, просто набрав Play или Beep (для версии с 48 kb) с указанием последовательности и длительности нот. Но вот для написания полноценной композиции требуются полноценные музыкальные редакторы. При помощи различных редакторов можно заставить ваш спек играть многоканальные композиции. Музыкальный процессор AY позволит воспроизводить три канала звука A, B, C. При этом один дает звук на левый канал, второй – на правый, а третий дает звук и на правый и на левый канал одновременно. Covox может проигрывать одновременно четыре канала, причем в отличие от AY, который сам звук и генерирует, covox использует сэмплы, предварительно оцифрованные из wav-файлов. Конечно же AY тоже может воспроизводить «оцифровки», но с более низким качеством звучания. Теперь, вероятно, вы задаетесь вопросом: а каким же образом создавать музыкальную композицию? Ответ прост – при помощи музыкальных редакторов.

2. Музыкальные редакторы для AY.

Wham! The Music Box. Это редактор для создания музыки посредством биппера, но не случайно я начал именно с него (скоро поймете почему). Итак, мы имеем всего 2 канала, да еще возможность вставить редактируемые шумовые эффекты (их правда всего три). Интерфейс представляет собой нотный стан. В общем-то есть еще и возможность компиляции написанного трека, для использования его в своих программах. Я сам начинал с этой программы, пока не узнал про AY. Для начинающего музмейкера, Wham! более чем пригодится. Кроме того, есть версия этой программы под AY. Называется **Wham! The Music Box 128**. Здесь мы можем уже оперировать тремя каналами, но смысл остался тот же – мелодия, бас и шумовые эффекты… Все тот же нотный стан. И немаловажный плюс – возможность редактировать звук. Я конечно сомневаюсь, что кто-нибудь сейчас будет по настоящему использовать эту программу, но в восьмидесятые, это было верхом совершенства. А мы с вами отправимся дальше.



Sound Tracker. Первый полноценный редактор для написания музыки посредством AY. Есть возможность сохранять свои произведения на дискеты, кассеты, микродрайв. Самое важное – интерфейс стал уже привычным для любого пользователя трекера: три окошка, на каждый канал – свое (ABC), самому нужно создавать инструменты и орнаменты (так сказать «украшения» звучания) к ним. Появляется известное нам понятие «паттерн» и т.п.

Пишем тоже нотками, но обозначения уже буквенные, указывается октава, номер инструмента, орнамента, громкость. К самому трекеру прилагался компилятор в виде отдельной программы. Написал трек, откомпилировал его – и смело используй где хочешь! За ним появился **Sound Tracker Pro** (*рис. 1*), с более широкими возможностями.

Существует еще один редактор **Advanced Sound Master (ASM)** (*рис. 2*). По мнению многих любителей Спектрумовской музыки, его звучание является самым «вкусным». А секрет в том, что инструменты создаются несколько иначе, чем в других трекерах. ASM также имел отдельную программу-компилятор. Особо не буду заострять внимание на этом редакторе, а перейду сразу к самым известным и любимым.

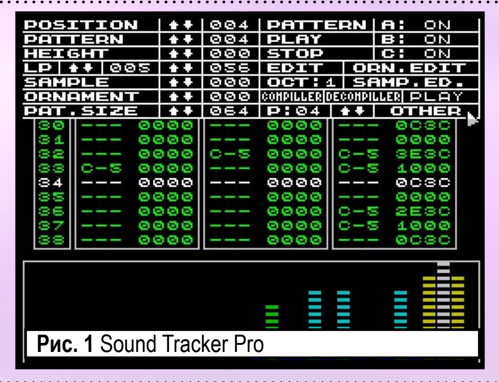


Рис. 1 Sound Tracker Pro

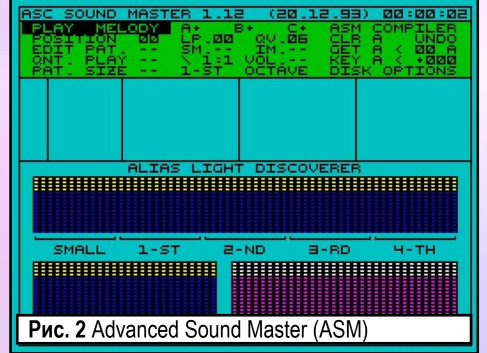


Рис. 2 Advanced Sound Master (ASM)

Рис. 3 Pro Tracker

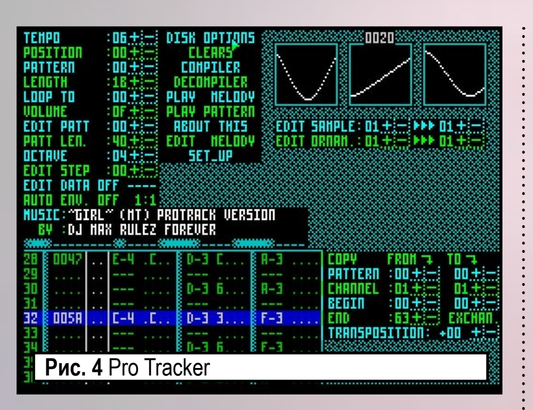


Рис. 4 Pro Tracker

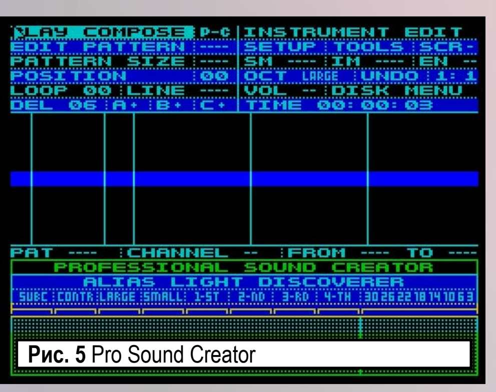


Рис. 5 Pro Sound Creator

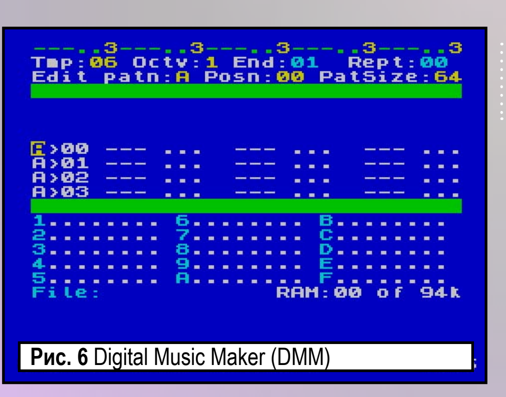


Рис. 6 Digital Music Maker (DMM)

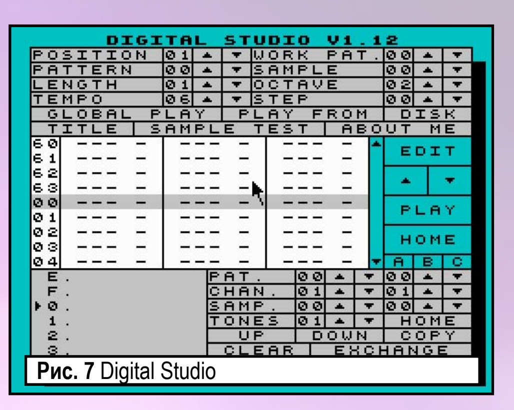


Рис. 7 Digital Studio



Большую популярность завоевали редакторы серии **Pro Tracker** (*рис. 3*). На мой взгляд, это очень удобные редакторы, кроме того, интуитивно понятные большинству пользователей. Во-первых: достаточно несложно создать для своей композиции инструменты и орнаменты, во-вторых: удобный интерфейс, в-третьих: встроенный компилятор, в-четвертых: постоянное развитие в плане поддержки новых возможностей. Например, **Pro Tracker** (*рис. 4*) третьей версии «умеет» работать с мышкой, может сохранять откомпилированные треки по заданному адресу, не задает четкую длину паттерна (ее можно уменьшать для отдельно взятого паттерна), «понимает» модули других редакторов и их таблички. Это далеко не все, но мы с вами и не ставили целью полностью описывать каждый редактор, поэтому движемся дальше.

3. Музыкальные редакторы для «оцифровок»

Конечно, есть еще несколько трекеров: **Pro Sound Creator** (*рис. 5*), **Fast Tracker** и подобные. Давайте лучше поговорим о следующем шаге Спектрумовской музыки – цифровом (если так можно выразиться) звуке. Здесь появилось несколько редакторов. Один из них – **Digital Music Maker (DMM)** (*рис. 6*). Лично мне этот редактор не симпатизирует, т.к. имеет очень неудобное управление, но зато он позволит вам писать оцифровки даже на машине с 48 kb памяти (хотя это совсем не актуально для эмулятора ?). Хочется отметить, что для цифровых редакторов появилась поддержка загрузки настоящих сэмплов, отконвертированных из обыкновенных wav файлов. Благо на этот счет на Спектруме существуют разные конверторы (**Excess Sample Editor например**). **DMM** – не исключение. Он также оперирует именно такими сэмплами, а также умеет сам конвертировать сэмплы при помощи прилагаемой утилиты. Также есть возможность откомпилировать готовую мелодию.

Но самый излюбленный цифровой редактор - конечно же **Digital Studio** (*рис. 7*). Существуют версии и для AY, и для Covox, и для Sound Drive, и для General Sound. Единственный минус редактора – мелодия сделанная на нем (модуль) занимает практически всю доступную память, а она должна быть не меньше 128 kb. Но это не мешает истинным музмейкерам, ведь этот редактор очень удобен в управлении и имеет понятный интерфейс, кроме того, для эмулятора наличие достаточной памяти совсем не проблема. Те, кто является обладателями огромного количества дискеток с сэмплами, просто получают в свои руки мощный трекер для создания цифровой музыки.

Кроме того, существую программы, которые из модулей для AY делают «оцифровки». Достаточно просто указать, какими сэмплами проигрывать и подгрузить эти самые сэмплы. Примером такого редактора является **Instrument**.

4. Эмуляция

Ну вот, уважаемые меломаны, мы вплотную подошли к разговору о том, как все это дело реализовать, не имея реального Спектрума.

Самый простой и всем известный вариант – любой эмулятор и наличие набора программок к нему (особенно тех, о которых я вам рассказал). Тогда уже можно будет ощутить всю полноту Спектрумовской романтики. «А если самим эмулятором пользоваться не умеем?» – спросите вы, а я подскажу выход. Смело лезем на ближайший поисковик и отыскиваем там замечательную, удобную и простую в обращении программу **Vortex Tracker**. Раз уж «форточки» нам милее, будем пользоваться этим редактором, тем более что он поддерживает практически все форматы AY-музыки, но вот с «оцифровками» он нам никак не поможет.

Когда же вам захочется послушать творения других музыкально одаренных товарищей или ваши друзья захотят послушать ваши композиции, понадобится какой-нибудь плеер. Можно остановиться на программке **AY-emul**. Этот плеер очень похож на WinAmp, вот только проигрывает исключительно спектрумовские модули. Можно также найти в мировой паутине плагин к WinAmp'у. Я сам пользуюсь **VTX-Plugin'ом**. Но, по правде говоря, у **AY-emul** звучание лучше (если сравнивать по отношению к реальному AY). **Vortex Tracker** замечательно звучит. К нему у меня вообще никаких претензий нет. Да и по большому счету в любом эмуляторе есть соответствующие настройки звука, которые позволят вам добиться наилучшего звучания. Но ни один эмулятор не сравнится с настоящим компьютером ZX Spectrum.

На этом у меня все, спасибо за внимание.



История Sega

С заглавной буквы...

Игорь **GNTB** Синявин

Перевод материалов сайтов Sega of America (www.sega.com) и Planet Dreamcast (www.planetdreamcast.com)

Предисловие

За то время, которое, я и Tarantul обсуждали эту статью, её первая часть - "History of Sega" успела стать почти раритетом. Исчез сайт Sega of America (похоже, что дела у американской Sega обстоят не самым лучшим образом). Вероятно, что для истории останется только моя русифицированная версия, а также англоязычная страница на моём жёстком диске. Да и то, мой жёсткий диск стар, и может однажды отказать в работе. Я считаю, что данная моя работа удалась намного лучше, чем ряд других моих статей, и я приглашаю вас к чтению, а также ожидаю ваших отзывов и рецензий.

История Sega

Корни Sega тянутся аж из 1940 года и компании называвшейся Standard Games, образованной Мартином Брумли, Ирвином Бромбергом и Джеймсом Хумпертом, располагавшейся в Гонолулу (Гаваи). В 1951 году Брумли способствовал передвижению компании в Токио, и в мае 1952 была официально зарегистрирована фирма Service Games of Japan (также известная как Sega). Вначале Sega поставляла и обслуживала механические игровые автоматы для подразделений армии США, дислоцировавшихся в Японии. Бизнес развился, снабжая внутренний японский рынок, равно как и некоторые части Азии и Европы.

В 1965-ом году Sega объединилась с другой компанией, занимавшейся игровыми автоматами - Rosen Enterprises Inc., созданной американским предпринимателем Дэвидом Розэном в 1954-ом году. Rosen Enterprises занималась всем, начиная от моментального фото, и заканчивая аркадными игровыми автоматами на механическом принципе действия. Годом позже, объединённой компанией Sega выпущен Periscope - симулятор подводной лодки - который становится хитом во всём мире.

(ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА: Клон этого полумеханического игрового автомата был содран и Советским Союзом. Я принадлежу к тому поколению, которому удалось поиграть в эту игру. Такие игровые автоматы, в России, ставились в вестибюлях кинотеатров и других общественных строений).

В 1969 году Розэн и другие держатели акций решают продать Sega компании Gulf & Western Industries, но с возможностью продолжения деятельности Розэна в качестве главного исполнительного директора. Gulf & Western продолжили почивать на оригинальных продуктах и рыночной стратегии компании, с доходом, достигшим 214 миллионов долларов в 1982 году. В течение 1983 года были представлены несколько "новинок", включая первую игру на лазерном диске (Sega Astron Belt), первую 3D видео игру (SubRoc-3D) и первую потребительскую видео-игровую консоль от Sega (SG-1000). Все они были успешно проданы в Японии.

Чуть позже, аркады и домашний рынок США потерпели крушение. Gulf & Western, которые отхватили 20% от Sega, распродали свою долю акций и уступили свою власть компании Bally Manufacturing Corp.

Однако, в Японии Sega выжила. Ранее, в 1979 году, Розэн приобрёл фирму по распространению, основанную японским предпринимателем - Хаяо Накаяма. Затем Розэн объединился Накаямой и другими японскими инвесторами, чтобы выкупить активы Sega за 38 миллионов долларов. Накаяма стал исполнительным директором, а Розэн возглавил дочернее подразделение в США. С этого момента компания не слишком долго зацикливалась на одной идее, поскольку каждое поколение технологий имеет свой жизненный цикл.

В 1984 году Sega Enterprises была куплена в рамках сотрудничества между Sega Enterprises Japanese и CSK, итогом чего стало образование Sega Enterprises Ltd. - компании, работающей прежде всего на Японию. В 1986 году активы Sega Enterprises Ltd возглавили таблицу активов Tokyo Stock Exchange (Токийской фондовой биржи). В дополнение к этому, была учреждена Sega of America для локализации, адаптации и торговли видео играми на быстро развивающемся американском рынке.

В конце 80-ых Sega Enterprises представила линейку особенно удачных видеоигровых систем и тайтлов (наименований) программного обеспечения, которые подтолкнули компанию к международной известности, превращая её во второго по величине поставщика потребительской видеоигровой продукции в мире. В 1993 году акционерные активы Sega были внесены в розовые страницы NASDAQ (американская фондовая биржа, занимающаяся высокотехнологичными отраслями) и были представлены в американской депозитной расписке в США.

Домашние игровые развлекательные системы Sega



Sega Master System

Вслед за всеобщим крахом видеоигр 1984 года, американская индустрия домашних видеоигр была в незавидном положении. Многие потребители оставили свои консоли, предпочтя недорогие бытовые компьютеры, а все основные игроки индустрии ранних 80'ых (такие как Atari, Mattel и Coleco) отошли от продажи видеоигр и были распроданы или оказались неплатёжеспособны. Тем временем, в Японии сеговский Mark III соперничал с очень удачной Famicom от Nintendo. (прим. переводчика: Famicom - японское название приставки NES, Dendy).

После невероятно успешного запуска компанией Nintendo американской версии платформы Famicom - NES, Sega также решает открыть Mark III для Америки. Mark III был “перекрещен” в Sega Master System для рынка Соединённых Штатов, и был запущен в путь, к своему упадку в 1986. В то время Sega Master System превосходил NES по техническим показателям, мог похвастаться некоторыми интересными дополнительными устройствами и продавался крупным поставщиком игрушек Tonka, но NES контролировал 90% рынка, имел преимущество на старте и властное влияние на сторонних разработчиков. Если уж разработчики создавали игры для NES, то они не имели права выпускать игры для какой-либо другой системы, что оставило Sega, Activision и Parker Brothers единственными компаниями, производящими игры для Master System. К тому времени, когда эти ограничения были сняты соответственно требованию правительства, сочетание неудовлетворительных продаж, упущенное время, нехватка сторонних разработчиков программного обеспечения и отсутствие новаторских продуктов способствовали падению Master System. Технология Sega Master System позже была использована в основанной на картриджах портативной системе Game Gear, которая была выпущена в 1990 году.



Genesis/Mega Drive

Через три года Sega предприняла очередной ход на рынке домашних видеоигр с Sega Genesis (16-битной системой) - системой следующего поколения, многократно превосходившей NES. Во время своего запуска в продажу, цена Genesis (продавался как ‘Mega Drive’ в Европе и Японии) составляла 189 долларов США. В комплект поставки входил джойстик и игра “Altered Beast”. “Power Base Converter” - адаптер, который позволял запускать игры с Sega Master System на Genesis, был выпущен незамедлительно, и Sega планировала выпустить модем и, возможно, клавиатуру для системы до конца года.

Несмотря на то, что TurboGrafx-16 от NEC, в течение четырёх месяцев выигрывал по продажам у Genesis, Genesis поддерживался сильными сторонними разработчиками (наиболее известный и значимый из которых - Electronic Arts), имел отменный маркетинг, хороший расчёт времени, популярные игры. Плотной конкуренции не было вплоть до того, пока в конце 1991 года не был выпущен Super NES, но к тому времени у Genesis было общирное число пользователей, и были изданы игры-блокбастеры, наподобие Sonic the Hedgehog.

На аркадном поприще Sega выпустила первую голографическую видеоигру - Time Traveler (в 1991 году). Virtua Fighter 1993-го года положила начало удачной серии Virtua Fighter'ов, в то время как линейка известных гоночных игр, таких как Sega Rally, заложила фундамент присутствия Sega в американских аркадах. В 1996-ом году Sega объединилась с Dreamworks SKG для открытия собственной цепи аркадно-развлекательных центров Sega Gameworks.

В 1993-ем, Sega начала терять своё господство на рынке домашних приставок. SNES рос в популярности, а давно обещанная Sega CD, основанная на CD-технологии для Genesis, которая была выпущена чуть позже, имела скудный объём продаж из-за нехватки хороших игр и высокой цены. В течение 1994 года начали появляться 32-битные системы, и Sega выпускает злополучную 32X, как попытку апгрейда устаревающей Genesis и возрождения интереса к системе. Сначала 32X продавался удачно, но почти полное отсутствие дельного программного обеспечения и окружающая суматоха по поводу выхода в скором будущем Sega Saturn и Playstation отправили 32X в список уценённых товаров.



Sega Saturn

1995-ый был годом, в котором Sega учредила SegaSoft - новое подразделение, занимающееся программным обеспечением, и запустили Sega Saturn в продажу в Соединённых Штатах. Хотя Saturn имел преимущество на старте в пару недель по сравнению с конкурирующей Sony Playstation, Playstation была намного проще на взгляд разработчиков игр для неё, и быстро обогнала Saturn в продажах. Несмотря на то, что Saturn имела несколько хороших конверсий аркадных игр от Sega и была одной из первых приставок с возможностью выхода в Internet (посредством использования устройства Netlink adapter), нехватка хорошего программного обеспечения и сильная конкуренция со стороны PlayStation обрекли Sega Saturn на судьбу, схожую с судьбой Master System.

В стороне от нескольких успешных аркадных игр, наподобие House of the Dead и Virtua Fighter 3, деятельность Sega была сравнительно скромной после тихой кончины Saturn'а, который был гораздо успешнее в Японии, чем в Штатах и Европе.

Sega Dreamcast

Dreamcast, 128-битная система от Sega, была запущена в продажу в Японии в ноябре 1998 года и сентябре 1999-го в США и Европе. Популярность Dreamcast в США и Европе возросла в течение конца 1999-го и всего 2000 года.

Тем не менее, четыре года убытков, разделяющие Saturn и Dreamcast, не оставили компании другого выбора, как остановить производство консоли в конце марта 2001 года. Sega убедилась, что существующие владельцы Dreamcast приобретут устойчивую поддержку программным обеспечением в 2002-ом, в то время как компания, кажется, становится одним из обычных разработчиков, передав британскому изготовителю “Пэйс” права на изготовление устройств с использованием технологии Dreamcast.

Вседержитель моей души (1)

Творческий подход

Venus



От автора

“Почему я играю в старенькие приставочные игры?” – вновь задаюсь я этим вопросом. Вариантов ответа может быть несколько, и они уже встречались вам в предыдущих выпусках Ромомании. Приведу некоторые из них: 1) «Мы любим игры не за красивую графику и звук 5.1, а за красивый сюжет и геймплей, за те воспоминания, которые они нам дарят. Мы играем в любимые игры детства и становимся моложе. Воспоминания из детства будоражат кровь, и мы снова становимся детьми, которым, как известно, вполне по силам дотянуться до неба. Первая любовь не ржавеет. Никогда.» (Bazer – Колонка редактора. Romomania №1); 2) “…простейшие игры с примитивной по нынешним меркам графикой, но ураганным геймплеем были способны надолго удержать игрока у экрана телевизора…”(Алекс – Рассуждения о судьбе NES. Romomania №3); 3) “Это классика, её надо чтить, уважать, ну и, естественно, играть... хотя бы ради сюжета. А как быть с остальными играм? В них то я играю, хотя там и с сюжетом дела похуже, а графика, приползшая из другого века, глаз не очень то радует…Только мне нравится играть в эти игры, не могу найти логического объяснения, но... нравится. Видимо есть в них что-то, что я пока не могу осознать. (Warlord – Tecmo World Wrestling.Romomania №4)”. Я отвечу на этот вопрос по-своему: потому что современные игры предназначены в основном для развлечения, не всегда положительно влияют на психику и быстро забываются геймером после того как он дойдёт до финала, в то время как любимые приставочные игры навсегда остаются в нашей памяти, в них хочется играть снова и снова, несмотря на то, что концовка тебе уже известна и значат они для нас нечто большее, чем один из видов досуга, а это весомый аргумент в их пользу. Благодаря эмуляции приставочных игр мы можем играть в любимые игры детства, доставляющие нам в основном положительные эмоции, хотя, конечно, и на приставках есть ряд игр, которые вызывают противоположные чувства (См. статью CorvaX’a – Джойстиком об стену. Romomania №4).

Но эму-геймеры, как я вижу, не только играют в эти игры, но и занимаются творческой деятельностью и результат их труда, заслуживающий глубокого уважения, вы видите сами – это собственно сайт bit16.ru и Romomania.

Эта статья не является обзором к какой-либо игре, она как раз показывает, какое влияние на меня лично оказала одна из приставочных игр. Речь идёт об игре “Centurion: Defender of Rome”. Об этой игре уже писал BlackZek в Ромомании №2. Я согласна с автором в том, что с точки зрения графики, звука игра уступает другим подобным играм. Меня в ней привлекло другое – геймплей и СЮЖЕТ!!! Именно сюжет “заставил” меня начать самостоятельное углубленное изучение римской истории. Особенно меня поразил мир гениальных полководцев и мудрых императоров. Среди всех я выделяю Гая Юлия Цезаря (100 – 44 гг. до н. э.), так как нахожу, что он отличался не только выдающимся политическим талантом, но и обладал высокими моральными качествами, такими как: милосердие, щедрость, отвага, патриотизм. Более того, он вёл очень благоприятную для Римского государства политику: стремился к установлению мира в стране, к благосостоянию народа, его культурному просвещению.

Эти стихи посвящены именно Цезарю. И хотя сюжет игры “Centurion: Defender of Rome” не связан непосредственно с личностью Цезаря, но именно благодаря этой игре я начала изучать римскую историю и написала их. Ещё несколько месяцев назад, я, несмотря на наличие компьютера (я мало интересуюсь современными играми), играла в любимую игру на своей старенькой Сеге, подключённой к телевизору, а когда познакомилась с возможностью эмуляции приставочных игр на ПК, “Centurion: Defender of Rome” был первым РОМом, который я скачала на SMD, ведь я – фанатка этой игры!

1. Любимое имя

Зверю – берлога
Страннику – дорога
Мёртвому – дроги,
Каждому – своё.

Женщине – лукавить,
Царю – править,
Мне славить
Имя твоё
М. Цветаева

Что такое твоё имя?
Твоё имя – нежный звук,
Словно песня девы милой.
Твоё имя – 10 букв

Сколько в нём любви и ласки!
Сколько дивной красоты!
Твоё имя – это сказка,
Где сбываются мечты.

Твоё имя – вдохновенье,
Приходящее в тиши;
Твоё имя – утешенье
Для страдающей души.

Твоё имя – это слава
Позабывшихся веков
И поэтов, и их, право,
Гениальнейших стихов!

Твоё имя – это радость,
Счастье и мечта,
Грёз немыслимая сладость,
Жизни красота!

Твоё имя – звёзд сиянье;
Твоё имя – солнца свет;
Величавых гор молчанье,
Нежно-золотой рассвет.

…Знаменитой я не стану:
Стих – призванье не моё
Но я славить не устану
Имя дивное твоё!
22 апреля 2004 г.

2. 12 июля

И небо – бесценный сапфир,
И облако снега белей;
Ликует прекрасный мир
В потоке златых лучей!

И птицы поют веселей
–Я словно в гостях у Мечты
И солнышко греет теплей:
В день этот – родился ты!
12 июля 2005 г.

3. Плач Клеопатры (2)

Как в недавние дни
Была я счастлива!
Днесь (3) – угас мой дивный свет
Мой единственный –
Тот, которого любила больше жизни я

Помню я, как нам с тобою
Было радостно:
Покорил моё ты сердце, точно
Галлию!

А сейчас –
Оно всё болью злой истерзано.

И Судьба была со мною
Беспощадною:
Всех родных своих и близких
Потеряла я!
Ты один – все возместил утраты
тяжкие:

Ты мне лучшим другом был
И учителем,
И отцом добрейшим и супругом
любящим!..
Днесь – тебя навечно потеряла я!..

Помню ночи лунные
Над Нилом я…
Твои руки, мир державшие, я
гладила…
Твои руки ныне сделались
прозрачными;
Жизнь моя – отныне ночь
безлунная…

Помню, в Рим я приезжала –
В город дивный твой,
И меня все величали,
Громко славили…
Мне весь мир чужой, где нет тебя.
Говорил ты, что глаза
Мои – красивые;
Днесь они – слезами затуманены
Не желают больше видеть
Света белого!

Был прекрасен ты, как бог
Олимпа светлого!.. (4)
Днесь – лежишь ты,
Весь израненный кинжалами,
И кинжалами исколота душа моя!

Это ли удел героя славного –
Пасть внезапно от мечей
предательских?! (5)
Говорил ты: “Мы с тобою будем
счастливы!”
Умер ты… А я совсем одна…
Весь мир плачет о тебе, мой дивный
свет!

Что теперь со мною будет
И с малюткою,
Названным твоим
Прекрасным именем! (6)
Рок наш очень злой – и это знаю я…

Нет мне утешенья,
Мне, несчастнейшей!
Жить в моей душе всегда ты будешь,
верь,
Цезарь! И Любовь наша великая
Будет памятна во все века!..
22 июня 2006 г.

4. * * *

Завоеватель Галлии!
Властитель чувств и дум!

С заглавной буквы...

Как подчинил ты варваров,
Так – моё сердце, ум
И душу горделивую –
Жестоко и навек!
Я более счастливая,
Чем всякий человек!..
Что дар от побеждённого –
Прими стих дерзкий мой!..
Как гордый **Верцингеториг**,(7)
Покорена тобой!..
3 ноября 2005 г.

5. Портрет
Я вижу ясное **чело**… (8)
Твой образ – торжество величья
Смиренного. (Как неприлично
Тебя тираном называть, –
Того, кто всех умел прощать
И стал потом невинной жертвой!
Великий царь! Герой бессмертный.
Твоя судьба достойна слёз!.)

Высокий лоб… Античный нос…
И сжатых уст твоих молчанье…
И свет прекрасных чёрных глаз.
И взор – божественно печальный
Вовеки! Не забуду я!..

О чём была печаль твоя –
Печаль великого кумира?
Грустил ли ты о судьбах мира?
Иль жизни знал своей конец?
Знал, что падёшь к подножью трона?

...Тебе бы царскую корону, –
Ту, что сменил ты на венец
По воле римского народа!.. (9)
О, мужественный образ твой!..
Прекрасный, дивный, неземной!..

Печаль спокойствия, смиренья!..
О, ты, величья воплощенье!..
О, доброта твоих очей!..
Так солнце гору озаряет
Обилием своих лучей!
15 ноября 2004 г.

6. 15 марта
О, день, непривычно солнечный
Поток золотых лучей!..
Ах! Лучше быть нынче полночи!
Нет боле несчастных дней,
Чем этот! О, небо лазурное!
О, мир весь! – Рыдай и плачь!
Пал **Гений** (10) мой! Люди безумные
Убили его! Сердце, Плачь!!!

О, день – неуместно солнечный!
До боли – лучи слепят! –
До слёз!!! И, предвестник полночи,
Кровавый грядёт закат!..
15 марта 2006 г.

7. * * *
Гоню греховную мечту
И страсти огненной пугаюсь:
“Любовь я не люблю, не чту! ” (11)
Но пред тобою – преклоняюсь!

Я далека от дамских грёз!
Я – реалистка! И признаюсь,
Что ненавижу их до слёз!..
Но пред тобою – преклоняюсь.

Величье рядом с Добротой!
Сему союзу удивляясь,
Я прославляю образ твой
И пред тобою преклоняюсь!

Судьба твоя, как соль горька,
Но плакать о тебе стесняюсь…
(Прости!.. Срывается строка…)
Я пред тобою преклоняюсь!

За то, что родину любил
И что других спасал, сражаясь,
За то, что всех врагов простил,
Я пред тобою преклоняюсь.

Все оды мира – для тебя!
Пересказать их не пытаясь,
Благоговея (не любя!)
Я пред тобою преклоняюсь.

Ты выше всех страстей земных!
Я от мечтаний – отрекаюсь!
Прости мне, Цезарь, дерзкий стих.
Я пред тобою – преклоняюсь!
3 августа 2004 г.

8. * * *
Не знаю, что значит “влюбляться”,
Что значит – от страсти страдать!
И, разум, теряя, греху предаваться,
Зачем же? Зачем? Мне этого не понять!

Но знаю одно: этот грех – превеликий!
И я от него буду – верь! – далека,
Доколь не погаснут небесные блики!
И пусть – не моя прикасалась рука

К руке твоей, Гений! Не мне ты дарил
Корону и жемчуг. И царскую милость,
И сердце твоё, и сияющий мир,
И счастие! О, Вдохновитель мой милый!

Не я – тебя с бранного поля ждала,
Встречала, от счастья рыдая!
Не я – потеряла! Да, я не прошла
Судьбы твоей – даже по краю!.. (12)

Но я не мечтала б о счастье таком
– Любви повелителя мира!
А блага земные – непрочны, как сон!
Со мной – моя дерзкая мира,

Что славит великое имя твоё!
– Прости мне сердечные стоны! –
Та лира – тяжёлое бремя моё,
Она – мой венец и корона!

С сим (13) даром твоим – не расстаться:
Его мне – до смерти хранить!
Не знаю, что значит “влюбляться”,
Но ведала слово “любить”!..
12 августа 2004 г.

9. * * *
О, мой Гений! Как быть?
Как плач лиры нарушить?
Как же мне разлюбить
Твою светлую душу?

Фальшь, кокетство, игра…
Мир тревожный, постылый…
Я – в сем мире одна,
Словно путник в пустыне!..

Мне понятна та Истина:
Горечь – рядом с Любовью!
Строчки эти написаны
Не чернилами – кровью…
10 декабря 2005 г.

10. Книга(14)
Как светлый луч сквозь чёрный морок ада,
Так голос твой – под рокот рвущихся снарядов.
Откуда-то из древних утр туманных,
Как нас любил слепых и безымянных
М. *Цветаева*

Книга Гения прекрасна,
Словно свет небесной лиры,
Словно лик луны печальной,
Словно свет далёких звёзд…

Нет! Не верно я сказала!
Разве можно Совершенство
Описать? О, дивный Гений!
Рассказал ты нам так много:
О бесстрашии всесильном,
Как ты шёл на встречу смерти,
Как любил страну родную,
Как жалел ты всех несчастных,
Как врагов своих прощал…

Ты, услышавший глас (15) Лиры
В лязге грозного оружья
Обессмертил своё имя
Гениальностью великой!

Слог твой – царственный, прекрасный
Красотою всех пленяет!
Всякий критик лицемерный
В восхищенье – умолкает!

Величайший из великих!
Я ль – внимать тебе достойна?!
Твоё сладостное слово
Нужно мне, как рыбе – море!

Вы ж, разлучники-столетья,
Перед Гением бессильны:
Лира дивная – бессмертна,
И его деянья – вечны!
13 декабря 2005 г.

Все примечания в статье выделены мной жирным шрифтом и имеют порядковый номер, указанный в скобках. Далее приводятся комментарии к примечаниям:

1 – Данная строчка принадлежит М. И. Цветаевой
2 – Клеопатра (69 –30 гг. до н. э.) – последняя царица Египта, возлюбленная Юлия Цезаря. Данное стихотворение написано мною от её имени
3 – “Днесь” – сейчас (устар.)
4 – По верованиям древних греков и римлян, боги, обитавшие на горе Олимп, являлись эталонами красоты
5 – 15 марта 44 г. до н. э. Юлий Цезарь, будучи диктатором Рима, был убит в результате заговора, во главе которого стоял его лучший друг – сенатор Брут.
6 – Речь идёт о Птолемее XV Цезарионе (47 –30 гг. до н. э.) – сыне Цезаря и Клеопатры, последнем фараоне Египта. Он был убит по приказу римского императора Октавиана – внучатого племянника и наследника Цезаря
7 – Верцингеториг – последний царь Галлии, главный противник Цезаря в галльской войне, потерпевший от него полное поражение
8 – “Чело” – лицо, лоб (устар.)
9 – Здесь вспоминается эпизод, связанный с праздником Луперкалий (15 февраля 44 г. до н. э.), когда консул Марк Антоний пытался короновать диктатора Цезаря. Народ, присутствовавший при этом, выразил возмущение. Заметив это, Цезарь отказался от царской короны, приняв вместо неё лавровый венец полководца
10 – Гений – мужское воплощение Музы
11 – Данная строчка принадлежит М. И. Цветаевой
12 – Очень сложная инверсия фразы: “Я не прошла даже по краю твоей судьбы”
13 – “С сим” – с этим (устар.)
14 – Это стихотворение посвящено “Запискам о Галльской” и “Гражданской” войнах Цезаря, составленным им самим
15 – “Глас” – голос (устар.)

POWER BLADE Часть 2. Разгадка

Творческий подход

Максим **Tipa** Самарин

Пролог

24 Декабря 2200 года. Канун Рождества. Я по-прежнему секретный агент правительственной организации, известный как Нова.

Прошло 9 лет после злосчастного «бунта» Супер Компьютера. За это время было сделано много новых разработок как в области техники, так и в области безопасности. До сегодняшнего дня у меня не было сложных заданий, жизнь протекала спокойно. Конечно же все эти девять лет я думал о том, что мне встретилось в шести секторах. Я даже провел собственное расследование, которое, как я и думал, не дало нужных мне результатов. Я было уже начал успокаиваться, но в канун рождества меня внезапно вызвал шеф.

- Извини, Нова, но тебе предстоит горяченькое Рождество. – с этими словами он включил мне видеозапись.

- С Рождеством, господин президент! – неизвестный человек на экране выглядел серьезно. Вытянутое лицо и… ГЛАЗА! Глаза этого человека сверкали недобрым цветом… Я насторожился.

- Наша Корпорация Дельта закончила исследования в области кибернетических систем, которые помогут нам создать новое поколение боевых роботов. – продолжило лицо с экрана. – Я хочу сказать, что нам бы понравилось, если бы эти разработки были рассмотрены в Министерстве Обороны и применены по назначению. Вы понимаете, что это реальный шанс усовершенствовать систему безопасности, в противном случае эти разработки будут проданы в другие страны. Я жду Вашего ответа в течение недели. – запись на этом закончилась.

- Надеюсь, ты понимаешь, что произошло. – шеф посмотрел на меня с очень серьезным видом…Затем он продолжил:

- Ребята в правительстве серьезно задумались о последствиях. Ты же помнишь, что случилось девять лет назад… Поэтому… Но я перебил шефа:

- Как этот человек связан с событиями девятилетней давности?

- Это президент Корпорации Дельта. Именно они вели исследования и имели доступ к Супер Компьютеру. Нам нельзя допустить, чтобы Дельта вновь взяла контроль за безопасностью в свои руки. – та-ак. Картина приобрела свою целостность (в моем понимании), а шеф продолжил:

- Была разработана секретная операция по ликвидации Корпорации Дельта.

- Довольно грубо…

- У нас нет другого выхода. Извини, я не могу передать тебе всю информацию, она секретна. Скажу только, что Дельта имеет кое-какой вес в Министерстве Обороны. Тебе необходимо незаметно проникнуть в штаб-квартиру Дельты и уничтожить ее.

- Поднимется шумиха…

- Нет. Это палка о двух концах. Дельте не выгодно раздувать шумиху. Так они потеряют свой вес в Министерстве. Поэтому мы отправляем только тебя. Как и раньше, если ты провалишься, мы будем все отрицать, тебе придется взять все на себя.

- Я понимаю.

- Перед тем, как получить доступ в штаб-квартиру, тебе необходимо ознакомится кое с какими данными. Ты найдешь их в нашем отделе Сбора Информации и Исследований.

Вот что я узнал в отделе…

Во-первых: здания Корпорации хорошо охраняются роботами и автоматизированной системой безопасности (прямо как девять лет назад…). Во-вторых: мне придется уничтожить все следы разработок Корпорации Дельта, т.е. нужно добраться до терминалов системы безопасности в пяти зданиях Корпорации и само собой не оставить камня на камне. В-третьих: мы получили от Дельты кое-какие разработки, но только на бумаге. Зато я могу ими воспользоваться, если наткнусь в зданиях Корпорации на действующие прототипы. Затем я детально изучил отчеты и получил коды доступа в четыре корпуса Корпорации. Теперь мне предстояло отправляться.

В ангаре меня ждал мой новый турбоцикл. Я залез в седло и двинулся в путь, вооружившись своим любимым вращающимся лезвием.

Глава 1. Разведка боем

«Мне предстоит продвигаться по технологическим каналам и тоннелям, а также плохо охраняемым помещениям. Начнем как обычно – с подвала.» С этими мыслями я вошел в первое здание. Довольно радушный приемчик… Бесшумно парящие полицейские роботы не дали мне и шагу ступить. А я разил их своим смертоносным лезвием, оставляя за собой только осколки металлолома…

А вот и первый робот-охранник. При моем приближении он открыл огонь, за что и поплатился. По полу скользили мины-ловушки, которые ничуть не задержали меня. По дороге я подобрал пару энергокомплектов для энергокостюма. Хочется отметить, что энергокостюмы были усовершенствованы за последние девять лет. Их приспособили к различным условиям. Существуют несколько модификаций: костюм для высотных и верхолазных работ («Верхолаз» при помощи магнитных контактов позволяет «подвисать» на различных стенах и конструкциях), костюм для работы в жидких средах (называется «Акваланг») - как в старые добрые времена, в нем можно долго находиться под водой), костюм с ракетным ранцем («Джетпак» - если нет возможности самостоятельно подняться на необходимую высоту) и костюм, созданный специально для ведения боевых действий («Патриот» - несмотря на странное название, обеспечивает защиту от попаданий пуль и внезапной атаки. Защита обеспечивается при помощи двух бронированных модулей, которые автоматически наводятся на цель). В общем довольно удобно.

Я вошел в следующее помещение. Пришлось лезть в узкий проем, за которым меня встретили автоматические установки. Вместо обычного парализатора, они огрызались лазерным лучом парализующего действия. Кстати, охрана тоже пользовалась лазерами. Не стал я задерживаться здесь надолго. В следующем помещении – эскалаторы, охраняемые пушками, которые незамедлительно выпустили в меня парализаторы. Кроме того, кругом вращающиеся шипы, может пики, в общем довольно опасное место. Я уничтожил пушки, а подобрав запасной аккумулятор к энергокостюму, двинулся дальше. Какие-то непонятные прыгающие механизмы появились на моем пути и попали под мое лезвие. Еще я заметил, что уже известные мне роботы были несколько модифицированы. Но и мое лезвие выполнено с применением новейших биомолекулярных технологий. После моей успешной операции девять лет назад, технологии получили широкое применение.

Идем дальше. Технологический тоннель, по которому мне предстояло подняться, охранялся обыкновенными роботами-охранниками. Еще здесь были системы, которые выпускали «жучков». Я легко с ними разделывался, поднимаясь все выше и выше. В нескольких местах пришлось проделать бреши, но зато я нашел стимуляторы.

Я вышел помещение, где передвигаться можно только посредством специальной вагонетки. Я запрыгнул в нее и двинулся вперед, уничтожая на своем пути охрану и системы безопасности. Довольно пугающе висели «тела» будущих роботов-охранников. Видимо это помещение сборочного конвейера, а значит здесь есть комната контроля, где я смогу найти полезную информацию и шкафчики персонала с энергокостюмами.

И действительно, я доехал до двери в комнату контроля. Я вошел в нее. То что я увидел, моментально развеяло мои радостные мысли… Закованный в биомолекулярную броню робот-трансформер двинулся на меня. Под семь метров высотой, он был похож на гигантского дракона из детской сказки, разве что был… настоящим. Девять лет назад я встречал такого, но тот был вроде как пониже… Робот «выплюнул» в меня огненный шар и трансформировался в «циркулярную пилу». Только моя реакция спасла меня от гибели. Я подпрыгнул над ним и нанес удар. Его это не остановило. Бой продолжался не очень долго, я все-таки уничтожил его. В углу увидел шкафчик с костюмом. Это был «Верхолаз». Повезло.

Я двинулся дальше. Лифт. Не просто лифт, а грузовой лифт. Нажав на рычаг подъема, я обнаружил, что активизировалась система защиты. Видимо я был СОВСЕМ непрошенным гостем. То и дело приходилось уворачиваться от оголенной электропроводки, а тут еще и охрана! Ну да ладно. Не из таких ситуаций мне приходилось выходить победителем. Уничтожая все преграды я добрался до верхнего яруса и обнаружил вход в соседнее помещение.

Сейчас я заделаюсь попрыгунчиком, т.к. придется прыгать по маленьким фермам. Можно конечно облачиться в костюм, но я не знал, что мне еще предстоит испытать, а энергозапас костюма ограничен. Атакуемый полицейскими роботами, я

наконец добрался до металлического пола. Здесь я наткнулся на неизвестную мне модель робота. Он мог запросто парить в воздухе, выпуская на небольшое расстояние от себя лезвие. Я его уничтожил. Еще бы, ведь он намеревался уничтожить меня! Дальше мне пришлось попрыгать по эскалаторам. И как всегда меня продолжали атаковать и атаковать. Один раз я даже чуть не упал прямо на пики… Таким образом я добрался до конца. Что ж. Осталось заложить заряды в следующем помещении…

Я вошел туда и наткнулся на робота, который был защищен самонаводящимися бронированными модулями. Кроме того он стрелял из оружия минами, которые разрывались и оставляли столб пламени. Я быстро облачился в «Верхолаз» и оказал роботу серьезное сопротивление. Робот не удержался под моим натиском, и я быстро одолел его. Следующее, что я сделал – заложил заряды и запустил таймер. «Пора сматываться!» - сказал я сам себе и дал деру. Незамедлительно! Я выбежал из здания, и оно начало сотрясаться под ударами от взрывов зарядов. В несколько следующих мгновений, здание благополучно рухнуло. Я подошел к автостоянке, запрыгнул в седло турбоцикла и со спокойной совестью отправился по направлению к следующему зданию.

Глава 2. Опасности на каждом шагу.

Веселый канун Рождества, ничего не скажешь! Не успел я войти, как оказался в помещении с прессом. А у пресса по краям пилы… М-да. Видимо этот пресс нужен для того, чтобы отсекать лишнее… Как бы он мне лишнее не отсек… Я определил места, где пресс мне не грозит и начал свое передвижение. Еще этот проклятый эскалатор! Тут и роботы-охранники и патрульные, притаившиеся за металлическими балками. Но я преодолел все препятствия и отправился дальше.

В следующем помещении мне предстоял спуск вниз. Все бы ничего, но опять… Похоже этот подвал целиком и полностью прессуется в прямом смысле этого слова! Мне придется поторопиться и каким-нибудь способом не попасть под огромные подвижные конструкции.

И вот наконец я внизу. Ладно хоть здесь нет пресса. Но как-то сыровато… Вот лифт. Так-так. Просто аквариум какой-то… Передо мной показалась водная гладь и в глубине я заметил рыбок. Понятное дело мутировавших и явно кровожадных. Я смело прыгнул в воду, набрав в легкие побольше воздуха. Где-то здесь выход в соседнее помещение. Борясь с «рыбками», я нырнул поглубже и обнаружил аккумулятор и дверь сбоку…

Соседнее помещение было заполнено водой полностью. Но я увидел вход в комнату контроля. Наверное там я найду «Акваланг», иначе придется возвращаться назад. Я буквально вплыл вовнутрь.

Опять «дракон». Опять драка, только уже в воде, которая стесняет все твои движения. Да и воздуха уже не хватает… Это меня не на шутку разозлило. Злость помогла мне одолеть его, и я как говорится «вышел сухим из воды» в этой схватке. А заодно стал счастливым обладателем «Акваланга».

Я двинулся дальше и наконец-то вылез из воды. Костюм я снял и прихватил с собой. Я увидел путь вниз – просто какая-то труба. Одев «Верхолаз», я начал спуск. Внизу оказался вход в другое помещение.

Я попал в такое пекло! Внизу было кипящее масло, дышать было очень тяжело, а передвигаться придется на вагонетке. Кроме того, масло как-то колышется и «волна» норовит поглотить тебя. Но я благополучно добрался до конца, чтобы… опять попасть под пресс. Мне снова вниз. Ну что же, значит вперед, навстречу опасностям!

Тут я узрел большой металлический шар, который оказался роботом. Тот не долго думая, швырнул в меня парализатор. Я же не долго думая, швырнул в него свое лезвие. Но он успел прикрыться своей шарообразной броней. А пресс то уже близко! Но я все-таки успел с ним расправиться. И с другими… тремя… Таким образом я и спустился вниз. В следующем помещении мне предстояло попрыгать по фермам. Я уже начал к этому привыкать. Уничтожая все на своем пути, я двинулся вперед. Подо мной была какая-то зеленая жижа, лезть в которую мне вообще не хотелось, но пришлось. Оказалось, что это не жижа, а что-то наподобие зыбучих песков. Проваливаясь в странный песок, я двинулся дальше, чуть было не попав на мины, которые падали сверху и бежали за мной на смешных маленьких ножках. Уничтожив последнего охранника, я вошел в помещение, где необходимо разместить заряды.

В этом помещении на полу была вода, а в воздухе висел «крылатый» робот, который атаковал меня при помощи самонаводящихся зарядов. А в воде стали появляться рыбки. Значит где-то пролом. Я на всякий случай одел «Акваланг» и начал дубасить робота энергоразрядами, поминутно отбиваясь от рыбок. Робот вскоре разлетелся на куски, и я начал устанавливать заряды. Когда все было сделано, я завел таймер и бросился прочь.

Здание за моей спиной рухнуло, погребя под собой все прессы и эскалаторы. Уф!

Глава 3. Учимся летать

Это здание было поменьше. Но это ничуть не уменьшало мою долю риска. Я вошел в подвал.

Увидел вагонетку и понял, что придется подняться наверх… Я запрыгнул и двинулся вверх. Несколько охранников попытались обстрелять меня, но конечно же промахнулись.

В следующем помещении – эскалаторы. После этого путешествия я буду ненавидеть конвейерное производство… Тут меня уже ждут роботы-охранники, и сразу погибают под ударами моего лезвия… А я по эскалаторам спускаюсь вниз. Теперь пришла очередь мин-ловушек, скользящих тут и там, а следом за ними уже знакомый мне робот в шарообразной броне. Я благополучно преодолел этот участок пути и вышел в соседнее помещение.

Судя по нагромождению ящиков – это некий склад. А вот за ящиками прячутся роботы, поэтому осторожность мне не повредит.

Нет. Я ошибся. За ящиками оказались мины-ловушки, а вот с потолка на меня набросилась какая-то гигантская «амеба». От удара моего лезвия она разделилась на двух – поменьше и теперь уже вдвоем они набросились на меня. Но от последующего удара они просто разлетелись на мерзкие капли. Дальше – какие-то летающие роботы, бросающие вниз заряды напалма и носители этих самых зарядов. В общем ничего интересного. А вот в центре склада оказалась комната контроля. Я вошел в дверь и встретил уже знакомого «Дракона».

Схватка была недолгой и закончилась в мою пользу. Единственное, что мне несколько помешало, это неудобное для схватки место – эскалатор. Но зато я стал обладателем «Джетпака». Следующее, что я предпринял – убрался прочь со склада.

Я попал в венитяционное помещение. Огромные лопасти вентиляторов торчали то тут, то там. Работали вентиляторы в автоматическом режиме, поэтому мне придется рассчитать время, когда мне продвигаться. Теперь мне придется учиться летать… Одев костюм, я подгадал момент и взмыл в воздух. Как-то неуютно почувствовал я себя, вися над огромным вентилятором, который вот-вот включится. Нужно срочно найти какую-нибудь ферму и перевести дух, а заодно и переждать включение вентиляторов. Я «приземлился» на пять метров выше и мне предстояло продолжить подъем, но тут включились вентиляторы и я стал ждать. Следующую ближайшую ферму занимал робот-охранник. А он то здесь зачем? Я его уничтожил и «приземлился» на его место. Тут же взревели вентиляторы, еще бы секунду и я оказался разодран на куски лопастями. Приметив еще одну ферму, я выждал момент и вновь взлетел. На следующей ферме у меня кончился энергозапас. Я вставил новый аккумулятор и продолжил путь наверх. На каждой ферме сидел охранник, а на самом верху я подобрал еще один запасной аккумулятор.

Благополучно добравшись наверх, я подумал: «Теперь я и летать умею…» и с этой мыслью я шагнул в дверь. Хорошо, что я не снял костюм. Здесь можно передвигаться только по воздуху. Правда мешают всякие патрульные, крылатые и прыгающие роботы. Но теперь они в прошлом.

Теперь я наконец могу снять костюм – он довольно неудобный. Снова путь наверх, но на этот раз по лестнице. Я напоролся на еще одного странного робота. Он очень похож на человека и висит в воздухе, стреляя в меня лазером. Я уничтожил его и остановился… чтобы подумать.

Что мы имеем? Мне встретились уже несколько роботов, которых запросто можно принять за человека. Их плавные (не как у роботов) движения, поведение, не характерное обычным автоматизированным машинам… Здесь явно творится что-то странное! Откуда у корпорации такие механизмы, о которых в правительстве ничего не известно? Неужто за эти девять лет Дельта продолжила разработку нового вида оружия с военной целью? С кем воевать то? И тут меня осенило! Да ведь эта корпорация и сфабриковала сбой Супер Компьютера! А на самом деле Дельта просто решила захватить власть над миром! Но откуда у них такие технологии?

Я почувствовал себя птенцом, высунувшимся из гнезда, и увидевшим мир … Я должен выполнить свою миссию. А также я должен выяснить все обстоятельства этого дела. Если потребуется, я вытрясу все сведения из шефа, пусть даже придется уйти со службы. Надеюсь, до этого не дойдет. С такими невеселыми мыслями, я полез наверх.

POWER BLADE Часть 2. Разгадка

Творческий подход

Там мне снова попались парящие в воздухе роботы с лазерами и «крылатые» с самонаводящимися зарядами. Я уничтожил их всех и добрался до места, где мне предстояло разместить заряды. В помещении находился человекообразный робот (еще один!) который начал очень быстро передвигаться и цепляясь за стены, забрасывать меня разрывными зарядами. Я не нашел ничего более подходящего, чем одеть «Джетпак» и обстреливать робота из центра помещения.

Бой был долгий и изнурительный. Робот очень быстро передвигался, а стены помещения были под напряжением. Я потратил все стимуляторы, но все-таки уничтожил его. Заложив заряды, я на всех парах убрался из здания, которое в ту же минуту рухнуло от серии взрывов.

Глава 4. Срочно требуется сантехник!

В этом здании я почему-то почувствовал себя спокойнее. Возможно потому, что это было самым маленьким зданием корпорации, а возможно потому, что внутри было больше света и помещение, куда я попал, казалось более уютным, несмотря на работающие лебедки и какие-то генераторы…

Встретили меня скользящая по полу мина-ловушка и «круглый» робот. Уничтожив их, я вдруг обнаружил, что нигде нет дверей. Тогда я недолго думая проделал в стене брешь и пролез в следующую комнату, которая оказалась точной копией предыдущей разве что с несколько другими обитателями. В третьей комнате я наконец увидел нормальную дверь. Уничтожив охрану и войдя в дверь я несколько удивился, увидев водную гладь. Опять нырять… Хватит ли мне энергозапаса «Акваланга», пока я найду проход? Но времени на раздумья нет, и я облачился в костюм. Лезть в эту сточную воду не хотелось абсолютно, но выбора у меня не было. Мое чувство спокойствия сразу же покинуло меня, я осознал, что в этом подвале не просто неуютно, а даже противно, ведь подвал представлял собой обыкновенный СТОК!..

Под водой оказались узкие заминированные проемы, через которые проходилось буквально продираться. Почти на самом «дне» энергозапас иссяк, оставив меня без «Акваланга». Я буквально за пару секунд успел набрать полные легкие воздуха и двинулся в дверь, которая оказалась здесь же. Очень несладко оказалось мне в соседнем помещении, полностью заполненным водой. Здесь плавали рыбки-мутанты, были роботы охраны, но самое сложное – передвигаться здесь можно преимущественно вплавь, но здесь было непонятно откуда взявшееся течение… Я кое-как добрался до конца этой комнаты. Воздуха оставалось мало.

В следующем помещении я начал плыть наверх с такой скоростью, с какой только мог. Мне конечно же мешали мины, роботы и торчавшие повсюду шипы. Но зато я нашел запасной аккумулятор и сразу же облачился в «Акваланг». Теперь намного проще. Я наконец выплыл на поверхность и понял, откуда взялось течение. Вода поступала из труб и лилась непрерывно. Кроме того сток жил своей жизнью (если это можно так назвать): повсюду было огромное количество мин и роботов, прыгающих по… потолку. Было скользко, но это меня ничуть не остановило, и я полез наверх. От меня наверное сейчас за версту разит! Пора уже выбираться из этой сточной канавы! Но похоже не судьба. В следующем помещении по полу проходил сток и мне предстояло пройти здесь. Зато в центре помещения на верхнем ярусе находилась комната контроля. Ну и местечко выбрано для этого!

Я добрался до нее и сразу же вступил в схватку с уже надоевшим «драконом». Правда, этот робот был «поумнее» предыдущих и вел более прицельный огонь. Но это меня ничуть не остановило. Используя свои профессиональные навыки, я легко с ним разделался. Став обладателем «Патриота», я опять вышел наружу, чтобы по щиколотку оказаться в сточных водах…

Я двинулся дальше. Появились ракеты, которые бросали вниз заряды с напалмом, но я успешно миновал это помещение, чтобы… опять попасть в вентиляцию. Но и здесь я не задержался и даже стимуляторы нашел!

Я вышел в технологический тоннель, где было сухо и раздавался мерный гул вентиляции, насосов и других агрегатов. Но гул доносился и от пола… Я быстро понял, в чем дело, когда обнаружил, что пол начал подниматься. Мины и роботы активизировались и видимо вознамерились уничтожить меня. Я напряг все свои мышцы и активизировал реакции. А еще на всякий случай, я облачился в «Патриот». Так удобнее… Пока я пробирался, энергозапас костюма почти иссяк, но на счастье у меня был запасной аккумулятор. В конце этого тоннеля должно быть помещение, в котором я должен разместить заряды. Я продолжил свой путь. Разделавшись с последним охранником, я очутился в помещении наедине с роботом, у которого внезапно появился «брат-близнец». Эти двое просто начали прыгать вокруг меня как ниндзя, нанося мне ощутимые удары. Я такого никак не ожидал… Сначала я просто уворачивался, пытаясь понять их стратегию, а потом начал в открытую наносить удар за ударом. Таким образом я и одолел обоих. Заложить заряды было делом времени, а затем я просто убежал из здания, которое благополучно превратилось в руины…

Глава 5. Путешествие в неизведанное.

Административное здание корпорации Дельта представляло собой небоскреб, с полностью автоматизированной системой безопасности. Впрочем, как и другие (бывшие) здания корпорации. Лишь одно отличало его от других – на верхних этажах располагались офисы корпорации, а на самом верху – центр контроля и управления за всей системой. Но мне совсем не обязательно лезть наверх, тем более, мне никак не просочиться через их охрану. Учитывая, что задание мое секретное, я вообще должен сделать все незаметно. Но разрушенные здания уже подняли «на уши» всю систему безопасности. По крайней мере, я так думал.

«Очередной подвал, пусть даже административного здания» - подумал я, но оказавшись внутри я увидел, как я ошибался. То что я увидел меня сильно насторожило… Во-первых – нормальное освещение, во-вторых – технологические тоннели заперты нормальными дверьми и вокруг царит полный порядок во всех отношениях, в-третьих – металлические коридоры, которые совсем не напоминают подвальное помещение. Кажется, что ты очутился в самом центре какого-нибудь исследовательского центра.

Тут же сработала система безопасности и я был обстрелян лазерами. Уничтожив все, что мне мешало, я выбрался в соседнее помещение (заметьте, через нормальную автоматическую дверь). Я взглянул наверх – мне туда. Подниматься придется по движущимся платформам, находящимся под чутким «контролем» пушек. Но ничего не поделать, я запрыгнул на первую платформу…

На самом верху меня встретил робот, который благополучно испустил дух от удара моего лезвия. Я вошел в следующее помещение.

Ожидал я любого сюрприза, но ничего особенного здесь не встретил. Те же роботы охраны, либо бегающие туда-сюда, либо парящие в воздухе.

А вот в следующем помещении я был так шокирован, что просто встал на месте, как вкопанный…

Посреди комнаты стояла девушка, очень хорошо мне знакомая…

- Жаклин! Это Вы! Слава Богу, Вы в порядке! – я сразу вспомнил нашего агента разведки, которая долгое время работала под прикрытием в корпорации Дельта, но потом она внезапно исчезла.

- Здесь происходят ужасные вещи! Я узнала кое-что важное, Нова. Дело в том, что президент корпорации Дельта на самом деле пришелец из космоса! Он ЧУЖОЙ! Понимаете?

- Вы… Я… Мы думали…

- Это сейчас не важно! Дельта готовят войска, чтобы захватить Землю! Именно поэтому им нужна поддержка Министерства Обороны, чтобы внедрить свои системы. Тогда им выделят необходимые денежные фонды. Это часть их плана по захвату. Они будут контролировать все! И если не уничтожить корпорацию Дельта, они в конечном итоге уничтожат человечество! Если не сделать это прямо сейчас – наши дни сочтены.

- Я как раз этим и занимаюсь, а Вам лучше поскорее уйти из здания. Предоставьте все мне.

Она ушла. Я не стал посвящать ее в детали моей миссии. А для меня все сразу встало на свои места. Итак. Корпорация Дельта ничто иное, как инопланетная армия захватчиков, замаскированная под людей и владеющая биомолекулярными технологиями, а также технически оснащенная и имеющая вес в правительстве. Когда они предоставили нам план системы безопасности, возглавляемой Супер Компьютером, дали нам кое-какие разработки в области биомолекулярной технологии, это была подачка, чтобы отвлечь внимание и занять место в правительственных кругах. Между тем, когда все более-менее устоялось, были сфальсифицированы взрывы, чтобы можно было свалить все на Супер Компьютер, который я благополучно уничтожил. Это дало им возможность замести следы и получить финансирование новых проектов, которые, как я полагаю, пошли на создание оружия в условиях Земли. Теперь осталось только захватить новую систему безопасности под свой контроль и человечеству – конец… Такой хитроумный план требовал много времени, которое Дельта потратила с пользой, разработав новые виды роботов и оружия, которые я здесь встретил. А информация не просочилась в секретные службы только из-за того, что наших агентов вычислили и заставили навсегда замолчать. Жаклин каким-то чудом выдержала. Видимо поэтому связь с ней прервалась – она скрывалась! Это все объясняет. Ну а теперь пора действовать. Нельзя терять ни минуты. Путешествие в неизведанное началось!

Глава 6. Такова моя работа

В очередной раз судьба человечества в моих руках. Это знаете ли довольно тяжелая ноша. Но это и придает сил. Теперь, находясь в главном здании корпорации, а точнее - лагере чужих, я осознавал это как никогда. Опять я беру волю в кулак и двигаюсь к своей цели. Хладнокровно. С точным расчетом. Чтобы выжить и победить.

Я вошел в соседнее помещение. Здесь мне придется действительно тяжело. Сверху и снизу – смертоносные пики, а прямо – непонятным образом двигающиеся платформы. Я не удивляюсь, как они могут самостоятельно двигаться, изгибаясь как черви, это же инопланетные технологии! Я начал перепрыгивать с платформы на платформу. Подумал было о «Джетпаке», но решил поэкономить энергозапас. Неизвестно что ждет меня дальше. Рассчитывать буду только на свои силы.

Спокойно пройти мне не удалось. Роботы-охранники постоянно обстреливали меня лазерами. Уничтожая их и стараясь не упасть на пики, я запрыгал дальше и наконец, добрался до двери, ведущей в следующее помещение.

За дверью оказалась вода, вытекавшая из трубы вниз, куда мне и предстояло отправиться. Металлическая обшивка стен была местами повреждена, и я увидел какую-то «дышащую» материю. Создавалось впечатление, что за стеной находится огромный живой организм. Я отправился своей дорогой, уничтожая по пути роботов и пушки.

В следующем помещении мне понадобился «Акваланг». Я нырнул и поплыл к двери. Появились рыбки. Я подумал, что возможно все мутанты – вовсе не мутанты, а представители инопланетной фауны. Вместе с рыбами я был атакован пушками. Но это ничуть не остановило меня, и я выплыл в соседнее помещение. Энергозапас костюма неумолимо истощался.

Я проплыл еще несколько помещений, а конца и края этой водной стихии все не было. Неужто жидкая среда и является естественной средой обитания чужих? Вряд ли…

Тем более, я наконец увидел поверхность и поспешил туда, Уворачиваясь от оголенных проводов. Странно, но током меня не било. Может это и не вода вовсе?

Размышляя, я добрался до тупикового помещения. В нем я увидел зеленое существо с кожистыми крыльями, с сетчатыми глазами и вообще, напоминающее гигантское человекообразное насекомое. Оно жадно облизнулось при моем приближении. Не думаю, что удастся меня съесть!

Я бросился в бой, предварительно облачившись в «Патриот». Существо взлетело и попыталось закидать меня снарядами, но «Патриот» защищал меня от них, давая возможность наносить удары по существу. Я не долго лупил его лезвием, и наконец существо было уничтожено.

Внезапно раздался взрыв и пол под ногами задрожал… Образовалась огромная дыра, если не сказать – пропасть. Недолго думая, я прыгнул прямо туда.

Глава 7. В тылу врага

Я приземлился в подземелье, из какой-то органики и металла. Все это безобразие было различных оттенков от красного до пурпурного. Еще здесь был странный песок грязно красного цвета. Я осторожно наступил на него. Нога медленно провалилась по щиколотку. Я отдернул ногу. Ясно. Песок медленно засасывает. Но именно по нему мне придется шагать, потому что другого пути нет. И я отправился, стараясь не останавливаться – иначе все шансы быть засосанным в песок оправдаются.

Шевелящаяся органика вокруг сильно отвлекала, и я чуть не поплатился за свою невнимательность. Огромные жуки начали выползать из песка. Я вовремя метнул свое лезвие и остался доволен – жуки погибали. Дальше я начал двигаться более осторожно.

Здесь же мне попались и гигантские «амебы», а в одном месте пришлось пробираться по пояс в «песке». Я увидел выход – обыкновенная автоматическая дверь прямо в этой красной органике. Я вошел и очутился нос к носу со змеей, которая плюнула в меня какой-то сгусток. Это оказался парализатор. Я успел метнуть в ее круглую голову лезвие и срезал ее… Придя в себя, я заметил лестницы, ведущие вниз. Я направился туда. Разрезав еще одну такую «змею» я вышел к краю пропасти. А над ней «извивались» платформы, патрулируемые маленькими полицейскими роботами. Опять придется попрыгать. Что я и начал делать. В конечном итоге, я добрался до соседнего помещения, где прямо на входе «подрезал» «змею». «Пейзаж» здесь несколько отличался. На первый взгляд – детская комната с шариками, но это оказалось какой-то органикой, схожей с пузырями. Я спустился вниз, уничтожил еще одну «змею» и вышел в соседнее помещение. Оно отличалось тем, что в нем находились обычные металлические фермы, и потолок так же был металлический. А вот пол здесь заменял уже знакомый песок…

Я уничтожил парочку жуков и ракет с напалмом. А потом как-то инстинктивно подпрыгнул… Вовремя. На месте, где только что находился я, сомкнулись гигантские клещи, появившиеся из глубины песка. Я решил больше не рисковать и облачился в «Верхолаз». Зацепившись за потолок, я двинулся к выходу. Мне попались только роботы, которых я уничтожил. А вот в следующем помещении оказалось странное существо. Оно напоминало человека, который заживо горит, но удивительно было то, что находилось оно в воде и при этом продолжало гореть. Еще примечательно то, что уничтожить мне его не удалось. Когда мое лезвие попало в него, оно просто рассыпалось кучкой пепла и через несколько секунд снова встало и двинулось на меня. Прямо «феникс» какой-то.

В соседнем помещении я нашел стимуляторы, а аккумулятор я подобрал в помещении с «фениксом». Я двинулся дальше.

Очередной коридор с песком вместо пола и гигантскими клешнями вывел меня в помещение, где находился робот, как две капли воды похожий на того, которого я встретил в первом здании. Я должен его уничтожить. Это было легко, особенно в костюме «Патриот»

В следующем помещении я встретил летающее существо из второго здания. Его я тоже уничтожил, предварительно надев «Акваланг».

Дальше был шустрый робот из третьего здания. Ну все по линейке. Пойди пойми этих чужих. Его тоже пришлось уничтожить, ведь жить мне хочется, как и всем, тем более, что судьба Земли зависит от меня.

А вот и «близнецы» из четвертого здания! Долго они не прожили, уж поверьте мне! А «Патриот» мне помог. Конечно после этой схватки, я обнаружил, что у меня кончились стимуляторы и энергозапас костюма почти иссяк. Но я буду драться до конца.

Последним, кто попался мне на пути, был полужук-получеловек с крыльями. Я уничтожил его. Сил у меня почти не осталось, и я собрал всю свою волю в кулак. В очередной раз.

Тут я увидел президента корпорации Дельта. Он зловеще глянул на меня и заговорил:

- Ты слишком далеко зашел!

С этими словами он превратился в монстра! Зубастая пасть, горящие глаза и тело, закованное в броню… Он стал похож на бронированного ящера. А значит, придется снова драться. Причем на кону МОЯ жизнь…

Подо мной песок, который медленно затягивает. Я напрягся. Тут «ящер»… исчез! Появившись чуть поодаль, он метнул в песок какой-то камень. Песок на время стал твердым. Если бы я чуть-чуть провалился, остался бы без ноги… Я атаковал его лезвием. Потом еще и еще, но его броня оказалась очень крепкой. Он начал кидать в меня разрывные шары, но «Патриот», энергозапас которого почти исчерпался, все-таки защитил меня от них. Внезапно броня монстра лопнула и я нанес последний сокрушительный удар. Монстр отлетел к стене и взорвался. В образовавшемся проеме я увидел подземный ход. Напоследок, я установил заряды и включил таймер.

Выбежав через подземный ход, я услышал за спиной сильнейший взрыв. Ход вывел меня на поверхность в полумиле от небоскреба, откуда я наблюдал, как он рушится, уходя под землю.

Меня одолели совсем не скромные мысли, когда я помчался на своем турбоцикле обратно в контору: «И вновь, этот человек спас человечество!» Но теперь я мог расслабиться и позволить себе минуту славы… Никто и никогда не поблагодарит меня. Никто даже не узнает моего настоящего имени, ведь я – шпион, и это – моя работа…

Эпилог

Позже в офисе я предоставил полный отчет о своей миссии. На место руин была направлена команда зачистки. Впрочем, зачищать там было нечего.

На следующий день, президент поздравил с Рождеством всех граждан и явился к нам в управление, чтобы лично пожать мне руку.

- Я безмерно благодарен Вам, Нова!
- Я выполнял свой долг, господин президент!
- Спасибо за службу! Просите чего хотите.
- Лично мне ничего не нужно. Если только отпуск на пару месяцев.
- Не вижу причины, отказать Вам. Еще раз – СПАСИБО.

КОНЕЦ

О бедном PDF'е замолвите слово

Анатолий **Stroke** Кореневский

Привет всем!

Конечно же я шучу - PDF не бедный! Но и не совсем богатый, в этот раз по отношению к оформлению. Да, на оформлении приходится экономить из-за большого объёма конечного файла с готовым номером. Но при этом мы старались его сделать как и прежде удобно читаемых, с достаточным количеством скриншотов и фотографий, дабы не терять логическую цепочку между текстом и артом. Напоминаю, что Romomania в формате PDF предназначена в первую очередь для дальнейшего его вывода на печать, допустим, посредством обычного бытового принтера. Основным форматом журнала по-прежнему является CHM.

Бумажный формат страницы журнала А4, а не как у некоторых изданий в Интернете, которые верстают в формат А5. Мы сделали в А4 специально в угоду читателя, чтобы он при распечатывании получал не мизирные и корявенькие скриншоты, вполне читабельный текст, и, главное, чтобы распечатанная Romomania смотрелась и читалась как самое настоящее печатное издание.

Этой странички я конечно бы не делал, но... стал обязанным сделать! Ибо в переиздании пятого номера принимало участие 6 (!) человек, которые мне очень помогли, и этот номер по праву считается командным.

Разрешите Вам представить этих замечательных людей. Многие Вам уже известны по участию в прошлых и настоящих выпусках Romomania, по форуму и сайту Bit16.ru.

И сразу же хочу поблагодарить этих ребят. Спасибо Вам, дорогие, без Вас я бы не справился с этой задачей! Спасибо!



Александр **Алекс** Лавров

Фото консолей, техническая консультация, финальная проверка оформления и дизайна.



Андрей **CorvaX** Булатов

Поиск контента, клипарта, арта, фотографий.



Пётр **X-Wing** Доброхотов

Скриншоты из игр, поиск контента, фотографий, эмуляция, справочный и технический материал.



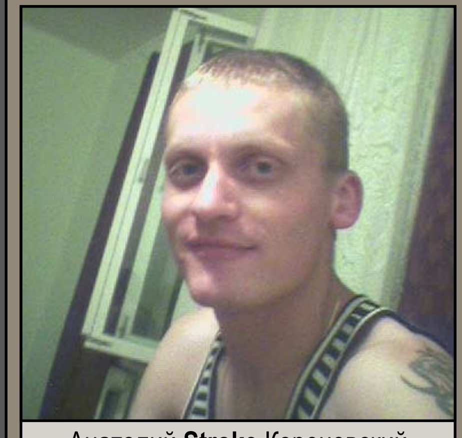
Дарья **Elanie1** Нех

Реклама в номере - bit16.ru, hometown.ru.



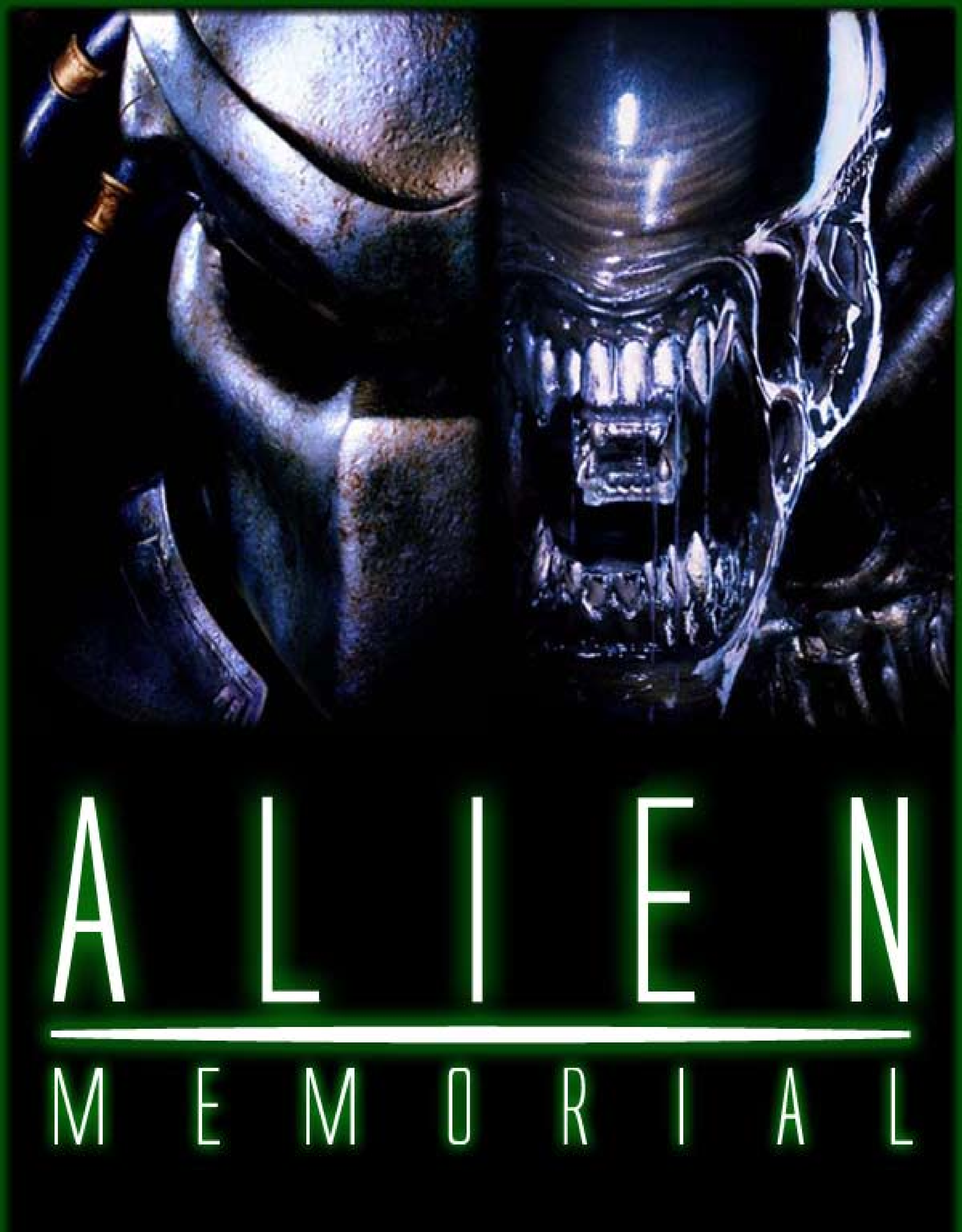
Сергей **DHead** Гончаренко

Реклама в номере - alien-memorial.com.



Анатолий **Stroke** Кореневский

Оформление, вёрстка, дизайн, скриншоты из игр.



www.alien-memorial.com

You'll encounter a wall of darkness....

If you really want to see Mary....

I'm looking for Silent Hill... Is this a right way?

Alessa

Hometown.ru

Do you want to know what's in Silent Hill? What kind of hell you can find there? Hometown knows all about it.. And he is waiting..

called her a Witch

Where is Cheryl?!

...waiting for you...

Church on the other side of the lake...

the way restless d

Dad... I can't see your face...

witness to begining